

La Revista de Juegos de Ordenador Nº1 en el Mundo
Edición Española
Computer Gaming World
Nuevos trucos para tus juegos preferidos
Nº 17 • Abril • 1997
650 ptas.
POD
Sólo los más rápidos sobreviven
Top Secrets Interactivos
Guías para:
• Versalles
• Time Passenger
• Dragon Lore 2
¡Primicia!
Spielberg abre de nue
las puertas de su Parque Jurásico
Trespasse


FLY WITH SKY
CON LA NUEVA SGX 50 SKY DE HONDA
P.V.P. IVA INCLUIDO
197.000 PTAS
CAHISPA TU SEGURO HONDA 15.503 pts.
HONDA HEC ESCUELA DE CONDUCCION
RECAMBIOS HONDA ORIGINALES SERVICIO EN 24 H
REPSOL Motor Oil con HONDA
SGX 50 SKY
HONDA
Come ride with us



Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina,
Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos,
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG



Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

Clónicos anónimos

En los tiempos que corren, los aficionados a los juegos de ordenador han encumbrado a una corta lista de juegos a la categoría de leyendas, entre las cuales podríamos citar nombres como Quake, Doom, Wing Commander, King´s Quest o Monkey Island. Yendo más lejos, incluso se ha configurado una lista aun más reducida de compañías que cuentan con la devoción de extensas cantidades de fans dispuestos a devorar con auténtica fruición cada una de sus nuevas producciones. Dentro de este apartado cabría citar firmas como id Software, Blizzard o Delphine.

Pero, ¿qué ocurriría si pidiésemos a todos estos aficionados a los juegos que realizasen una lista con sus programadores favoritos? ¿Sería alguien capaz de realizar una lista que incluyera más nombres que Sid Meier, Lord British o Roberta Williams –que ni siquiera son estrictamente programadores, sino más bien diseñadores o guionistas de juegos–? ¿Cual es el motivo por el que, a diferencia del mundo del cine, la música o la literatura, los autores de los grandes clásicos en el campo de los juegos de ordenador son casi completos desconocidos?

La pregunta, aunque a más de uno se lo pueda parecer, no carece de interés. Cuando hace 8 o 9 años los ordenadores de 8 bits –Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX– eran los reyes de este mercado, los nombres de algunos programadores se hicieron tan populares –algunos incluso más– que sus propias obras. Los más veteranos recordarán creadores tan míticos como Jon Ritman, Dino Dini, Steve Turner, Costa Paniyi o los hermanos Chris y Tim Stamper –fundadores de la legendaria Ultimate–.

Visto con la claridad que proporciona la distancia en el tiempo, pienso que el secreto para que alcanzasen tal grado de popularidad no sólo procedía de la calidad y originalidad de la mayor parte de sus juegos, sino de la personalidad propia que les imprimían. Dicho de otra forma, se podía reconocer que genio de la programación estaba detrás de un determinado programa sólo con ver su aspecto: cada uno tenía su sello personal intransferible.

Si descontamos a los Bitmap Brothers –supervivientes de aquella época dorada– y algunas honrosas excepciones mas, ¿cuantas compañías pueden hoy en día presumir de que cualquier aficionado a los juegos de ordenador reconocería uno de sus juegos sólo con verlo? Inmersos en el vasto océano de clones informáticos –la oveja Dolly tiene una buena cantidad de parientes binarios– estilo Doom, Warcraft y compañía, rememorar los calificati[...] originali-dad y personalidad nos produce tanta nostalgia com[...]

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◎
pasable	◎◎
bueno	◎◎◎
muy bueno	◎◎◎◎
imprescindible	◎◎◎◎◎

Entre 5 y 4 C[...] casos juegos [...] realmente bu[...] cerán esos ti[...] los que sólo [...] para obtene[...] segmento de[...] do a produc[...] ños designios [...] sas de los pro[...] ron poco afort[...] saldrán los que [...] es decir, suspen[...]



En portada:

Surcando el asfalto a velocidades vertiginosas, POD, el nuevo juego de UBI Soft, se convierte en objetivo central de nuestra portada, a la que se asoman también los dinosaurios jurásicos de Spielberg.


POD




Theme Hospital

Kick Off 97

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

DEPORTES

SIMULACION

secciones









Transgresión Jurásica

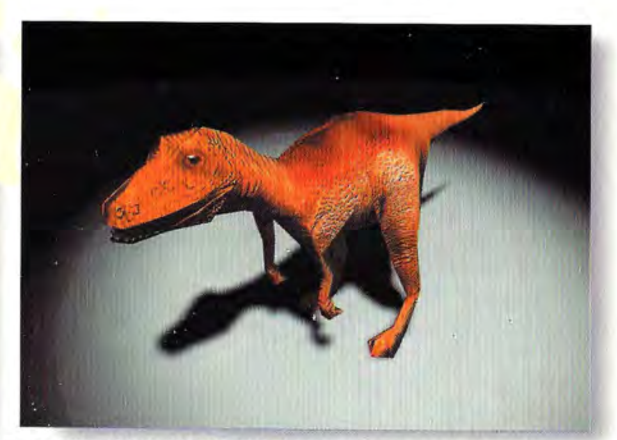
Dreamworks, la compañía de Spielberg, Katzenberg y Geffen que te presentamos en el pasado número de diciembre, trabaja afanosamente en un ambicioso proyecto que en principio, ya tiene fecha prevista de lanzamiento para el próximo otoño. Se trata de Trespasser: Jurassic Park, un revolucionario arcade sobre el que Spielberg tiene tantas expectativas como en su día tuvo con Parque Jurásico, filme que también marcó un antes y un después en la historia del cine.

Seamus Blackley, diseñador y programador de Flight Unlimited, está a c[...]go del diseño del mundo más realista jamás explorado en un juego [...] ordenador, a[...] de que en él [...]nosaurios [...]no re[...]desde [...]nfo[...]jeto [...]di[...]or[...]se [...]e [...]e [...]os [...]u-cirá comportamientos lógicos y que tengan sentido, si bien desde un punto de vista instintivo, obviamente.

El proceso de realización de cada aspecto del juego está siendo todo un mundo, y el arduo trabajo que se está llevando a cabo tendrá como recompensa un increíble producto. Por ejemplo, los dinosaurios se están creando desde la estructura más básica hasta la más compleja: primero el esqueleto 3D, se conectan los huesos con músculos artificiales, se proporciona peso, fuerza, durabilidad y muchos más factores a cada uno de ellos, y el resultado es un modelo artificial que se mueve respondiendo a principios físicos reales. Una vez que esto funciona, se pone piel y todo lujo de detalles que los artistas implementan para crear aterradoras criaturas. Aunque parezca mentira, no habrá ni un solo polígono, empleando para ello un sistema único y de desarrollo propio que Terry Izumi (creador de diversas atracciones para Disney), y Kyle McKisic, aplican a todo el apartado visual del juego. En cada situación del juego, el comportamiento de un dinosaurio girará alrededor de variables como temor, amor, enfado, curiosidad, hambre, sed, fatiga, dolor, solidez del objeto, y algunas más que se combinarán en tiempo real para hacer un veloz cálculo de la reacción del animal. El sonido está a cargo de Sound Deluxe (Mentiras Arriesgadas y Braveheart), y se ajusta a cada situación en concreto teniendo en cuenta diversas variables del entorno y quién lo produce, acentuando así el realismo de cada momento.

Acerca del argumento (sí, también hay una historia), Hammond, el creador de Parque Jurásico, construyó una especie de "isla de seguridad" por si algo ocurría. Aprovechando que esta isla sigue existiendo tras los acontecimientos de la segunda parte del libro y la película, "El mundo perdido", la acción del juego tiene lugar en ella.







Sierra a precios mágicos

Coktel, distribuidora en España de los productos de Sierra, ha lanzado ya al mercado una serie económica denominada Sierra Originals. Con un precio único de 1.995 pesetas, los títulos de esta serie abarcan todos los géneros, y se reproducen tal cual salieron en su día, es decir, software y manuales completos. Algunos de ellos incluyen textos y/o voces en castellano, como es el caso de Gabriel Knight, Woodruff and the Schnibble of Azimuth, The Last Dynasty y King's Quest VII. Menos afortunados en este aspecto han sido Earthsiege, Shivers y Alien Legacy, que en cualquier caso, incluyen el manual en castellano.

Además, para potenciar las ventas de las novedades y ampliar el mercado, Coktel ha decidido bajar entre un 40 y un 45%, los precios de los últimos títulos que se han comercializado así como de los próximos lanzamientos. Entre ellos se encuentran Larry 7, Lighthouse, Urban Runner, Nascar Racing 2, Power Chess, Command: Aces of the Deep, Caesar II, 3D-Ultra Pinball: Creep Night, y los títulos de Formación Multimedia correspondientes a Word, Excel y Windows. Con esta medida, casi todos los productos comercializados por Coktel quedan a un precio muy cercano a las 4.975 pesetas (con una camiseta de regalo incluida). Dentro del capítulo de novedades Sierra prepara varios juegos entre los que destacan Captives: Rescue at Edison Base –mezcla de acción y estrategia–, Sierra Pro Pilot –un moderno simulador de vuelo–, Front Page Golf –un simulador deportivo con grandes innovaciones– y 3D Minigolf –que rememora al ya clásico Zanny Golf–.

3D Minigolf

Captives

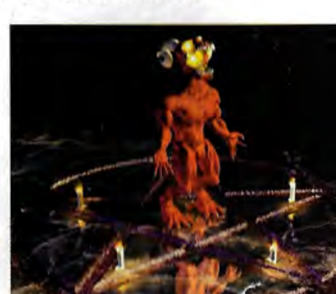
¿El último Ultima?

Ultima IX: Ascension

Circulan ya las primeras informaciones acerca de Ultima IX: Ascension, continuación de la saga de juegos de rol más larga de la industria. La serie Ultima esta dividida en trilogías, y este nuevo episodio marcará el final de las aventuras de Avatar contra el Guardián. Tras Serpent Isle y Pagan, héroe y villano vuelven al hogar del primero, Britannia, para la confrontación final. Según fuentes de Origin, el sistema de juego volverá a la normalidad previa a Ultima VIII, donde se introdujo en su día un importante factor arcade que estropeaba la tradición rolera de la serie.

Ultima IX: Ascension







Charlie Chaplin



Private Eye

Aprender Inglés en Internet

Próximamente estará disponible para toda Europa un sistema de enseñanza de Inglés a través de Internet, operativo 24 horas al día con profesores en línea. Aprovechando todas las posibilidades multimedia de ordenadores y red de comunicaciones, EF Education, promotora de esta novedad, ofrecerá cursos para todos los niveles en una escuela virtual denominada "Englishtown", al igual que el campus real donde está ubicada la escuela real. Los profesores tienen el inglés como lengua nativa, y proceden de las escuelas EF en Estados Unidos, Gran Bretaña y Australia. Para obtener más información acerca de este gran proyecto, puedes dirigirte a www.ef.com, a www.englishtown.com, o al teléfono (91) 431 2687.

Nueva compañía

La recién formada Digital Anvil, compañía creada por Chris y Erin Roberts, y Tony Zurovec –productores de las series Wing Commander, Crusader y Privateer–, ha firmado con Microsoft un acuerdo de distribución. Digital Anvil ha nacido como un compañía multimedia que pretende abarcar juegos y entretenimiento, creando títulos de PC, sistemas de juego por Internet, y quizá algún filme. Cuentan con la ayuda de Robert Rodríguez (El Mariachi, Desperado y Abierto hasta el amanecer), y sus productos pondrán especial énfasis en conseguir experiencias envolventes y cinemáticas. Su primer juego, que saldrá en el 98, será un juego de acción y estrategia 3D.

Lara Croft graba un disco

La explosiva protagonista de Tomb Raider, el juego de estas Navidades, va a grabar un disco en el que pondrán la voz las chicas de Spice Girls, el grupo femenino que en los últimos meses se ha subido a la cresta de la ola de la industria musical y que ha obtenido numerosos Britts Awards en la última edición de la entrega [illegible] estos premios. Pero la cosa no se quedará sólo en un disco: el [illegible] marzo será también el lanzamiento mundial de "Raiders", [illegible]deo producido por Glassworks (creadores de los últimos clips d[illegible] Girls y George Michael). El sonido combinará swing y regg[illegible] encantos femeninos de Lara.

Virtua On

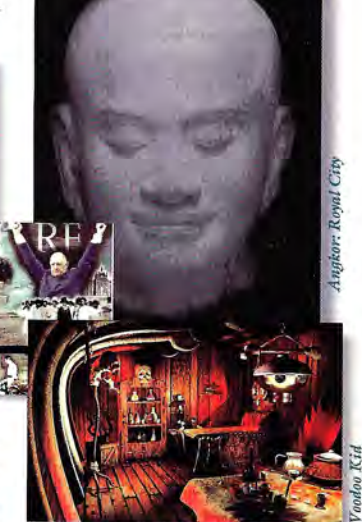
Sega ha lanzado su primer título para el procesador MMX de Intel, y se regala con los ordenadores que incluyen este chip. Se trata de un juego de combate 3D que se adentra en un nuevo universo mucho más rico y lleno de posibilidades gracias a la potencia multimedia de esta nueva tecnología. Los luchadores, lla[illegible]bers, poseen diferentes habilidades al igual que en cualquier [illegible] pero el nuevo entorno tridimensional, junto con más anima[illegible]entos, y una filosofía inspirada en el anime japonés, harán de es[illegible]ito y quizá un nuevo estándar.

Nuevo catálogo de Infogrames

Continuando la serie de juegos de plataformas iniciada con Astérix y Obélix, que acaba de ampliarse con Tintín en el Tíbet y Los Pitufos, Infogrames prepara el lanzamiento en breve de las aventuras de Spirou. Dentro de otro orden de productos, destaca Voodoo Kid, una aventura 3D al más clásico estilo Infogrames, donde un joven tendrá que enfrentarse a uno de los señores del vudú en su propio terreno. También se trabaja en Private Eye, una aventura del detective Philip Marlowe que transcurre en Los Ángeles, años 40. Este título combinará animaciones 2D con gráficos 3D, e incluirá varias tramas que podrán dar lugar a siete finales diferentes.

La gama multimedia de Infogrames también ofrece una buena cantidad de importantes novedades, entre las cuales cabe destacar: Musical Strolls, volúmenes 1 y 2 correspondientes al Romanticismo y a un recorrido desde el Barroco al Clasicismo, producto de introducción y descubrimiento de la música clásica; Angkor: Royal City, una impresionante profundización en las leyendas de Camboya; De Gaulle, un guía de la historia de este siglo que termina centrada en la figura del general francés; Charlie Chaplin, que abarca toda la vida y la obra del genio del cine; y por último, Albrecht Dürer, basado en los diarios del artista, toda una delicia para aficionados y expertos en arte.

Spirou



Angkor: Royal City

De Gaulle

Voodoo Kid

Otra de las grandes novedades de Infogrames para este catálogo del 97, es la creación de un servicio on-line a través de Internet, que contará con toda una serie de juegos exclusivamente desarrollados para multijugador bajo este entorno. Los títulos que en principio se presentan para este año son: Dust'n'Blast, carreras y combate 3D; Crimson Wars, estrategia en tiempo real; EXECS: Virtual Paintball, un juego tipo Doom que sustituye las balas por pelotas de pintura; Speed Trax, carreras de coches tipo Scalextric; Mini-Golf, un divertido simulador deportivo para todas las edades; Checkmate, ajedrez con vistas en 2D y 3D; Battle of the Pirates, estrategia y combate táctico por la posesión del Caribe; y Astérix: "Runárix", un Tetris multijugador con los personajes de René/Goscinny como protagonistas.



Muzzle Velocity

Muzzle Velocity

Esta nueva producción de Digi4Fun, distribuida por Friendware, es un juego de estrategia que combina vistas 2D con escenas 3D para el combate. El sonido digital de 32 canales promete ser algo único, ambientando las batallas de la Segunda Guerra Mundial de una forma que nunca se ha escuchado. Muzzle Velocity tendrá más de 100 misiones, ayuda en pantalla y un modo automático en el que el jugador se transformará en simple espectador. Todas las unidades que estuvieron presentes en el conflicto, estarán representadas en el juego, que además cuenta con una sólida base histórica sobre la que se ha trabajado para no defraudar a los expertos de la guerra.

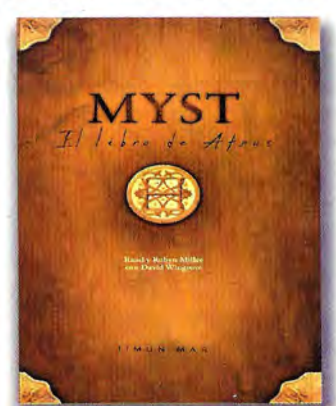
Música, maestro



SP Editores, en colaboración con El Real Musical, acaba de lanzar un programa fácil de usar para todos que enseña las técnicas básicas necesarias para aprender a tocar el piano. Este título incluye, además del método de aprendizaje Tchokov/Gemiu en 31 lecciones, historia del piano, historia de la música e historia de los grandes compositores, así como tres entretenidos juegos para los más jóvenes.
Orientado a un aprendizaje rápido y sencillo, El Piano tiene un precio de 4.950 pesetas.

Myst en papel

Timun Mas edita el libro Myst: El Libro de Artus, una novela fantástica cuyos autores son Robyn y Rand Miller, creadores del conocido juego. El protagonista de la obra es el último miembro de la civilización perdida de los D'ni, una cultura que logró dominar el viaje a mundos paralelos mediante la creación de unos volúmenes de "escritura descriptiva". Estos libros eran los portales que permitían a los D'ni acceder a las diferentes dimensiones. No es necesario conocer el juego para disfrutar leyendo El Libro de Artus, pero aquellos que hayan tenido la oportunidad de jugar a Myst, encontrarán esta obra muy interesante.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Blade Runner	
Westwood	10/97
Carmageddon	
SCi	05/97
Constructor	
System 3	09/97
Dark Omen (Warhammer 2)	
Mindscape	10/97
Lego Island	
Mindscape	09/97
Mig Alley	
Empire	07/97
Pictionary	
Hasbro Interactive	09/97
Sentient	
Psygnosis	05/97
Supersonic Racers	
Mindscape	05/97
Wes Craven... Fear	
Cyberdreams	10/97

Teletipo

OLR saca el tercer producto de la serie dedicada al cine, en esta ocasión centrado sobre el cine fantástico. El juego que incluye se llama Crusader IV... a la deriva.

Los títulos que Virgin saca en White Label este mes son Screamer y Civil War.

Starcraft, la próxima y esperada producción de Blizzard, parece haber sufrido un retraso que sitúa ahora su lanzamiento en el mes de septiembre.

John Romero, de id software, ha creado su propia compañía, ION Storm, junto con Tom Hall (id/3D Re...ms), Todd Porter (Orig... 7th Level), y Jerry ...herty (7th Level) ... firmado un acu... distribución co... Eidos.

EA acaba d... nuevas o... su página d... una tienda i... con precios U... servidor grat... juegos en red... ción de esta p... www.ea.com


Close Combat 2
Age of Empires

Noticias Microsoft

Microsoft ha llevado un poco más lejos sus páginas de Internet. Por un lado se encuentra la página general de juegos (www.microsoft.com/games), donde se puede obtener información no sólo de los productos ya existentes y los futuros lanzamientos, sino también pistas sobre juegos como Monster Truck Madness y Flight Simulator. También su zona de juegos en la red (www.zone.com) se ha visto enormemente potenciada, sobre todo por el aumento de usuarios (15.000 en el 96, 200.000 hoy día). En esta página se puede encontrar acceso gratuito para jugar en Internet a 11 juegos multijugador, desde ajedrez a golf, pasando por las carreras de camiones monstruo.

Entre los proyectos en desarrollo de la multinacional, se encuentran títulos como Microsoft Baseball 3D –un simulador deportivo que promete ponerse a la cabeza de sus competidores por sus altas prestaciones y calidad–, Close Combat 2: A Bridge Too Far –una nueva entrega del juego de estrategia que salió el año pasado–, Age of Empires –otro título de estrategia en tiempo real largamente esperado que según Microsoft redefinirá completamente el género–, Condemned –un juego de violentos combates–, Fighter Ace –el primer simulador de combate aéreo en el que podrán jugar más de 100 pilotos al mismo tiempo volando en el mismo mundo, ambientado en la Segunda Guerra Mundial–, MetalTek, cuyo nombre habla claramente acerca de su punto de inspiración (MechWarrior), Devil´s Own, un juego de estrategia de ambientación futurista, y Critical Depth –un combinado de acción y estrategia con tintes de aventura que transcurre en un inquietante mundo submarino–.

Producciones Broderbund

La compañía norteamericana profundizará aún más en próximas fechas en los campos de la estrategia y la aventura. Para los aficionados al género más popular, llegarán The Last Express, Koala Lumpur: Journey to the Edge, y Riven. El primero es una aventura 3D en el que la acción transcurre en el tren más lujoso del mundo en 1914, justo antes de estallar la Primera Guerra Mundial. Habrá cambios de primera a tercera persona, sonajes y una fluidez de la trama que pretende conse- ramatismo posible en los momentos cumbre del juego. mpur sin embargo, se aleja de toda seriedad posible pa- una jocosa comedia protagonizada por un Koala, que se una libertad de 360 grados y tendrá que resolver numerosos puzzles para escapar del lío en que se ha metido. Por último, dentro del género de la aventura, llegará Riven, secuela de Myst. Con la experiencia de los años, los comentarios de los jugadores, y el bagaje logrado con la creación de dos novelas basadas en las eras de Myst, sus autores están creando un mundo mucho más extenso y rico que el de Myst, y quieren lograr ofrecer al jugador una experiencia absolutamente única.



Koala Lumpur
Riven
War Breeds
Warlords III

El capítulo de la estrategia estará ilustrado por dos títulos: WarBreeds y Warlords III: The Dark Dwarves. El primero es un juego en tiempo real de conquista planetaria y supremacía genética en el que por supuesto no faltarán elementos inherentes ya al género, como la gestión de recursos, armas y habilidades propias de cada raza, o la opción multijugador. El segundo, tercera entrega de una saga popular en Estados Unidos, es un juego de fantasía en el que el jugador competirá por su propia supervivencia y la supremacía total, pero todo ello a una escala épica que implicará exploración y la construcción de una base económica para preparar intensos conflictos y densas campañas.

Warcraft: Ahora aventura gráfica

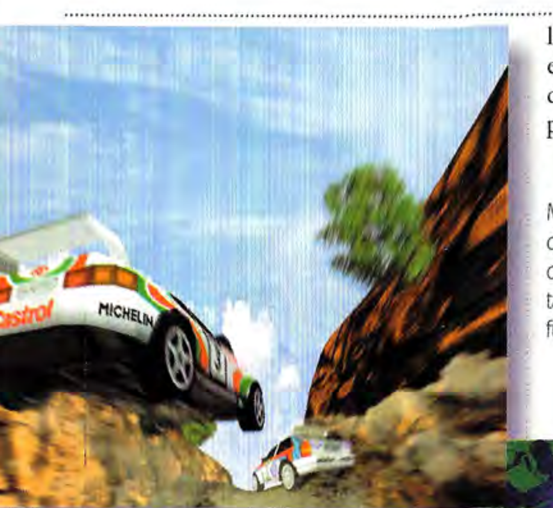
Blizzard acaba de anunciarlo oficialmente, y con seguridad la noticia se extenderá como un auténtico reguero de polvora: los creadores de Warcraft lanzarán a finales de este año un nuevo título que tomará como punto de partida el final de Warcraft II: Tides of Darkness, pero no se tratará de un nuevo juego de estrategia evolucionado a partir de los anteriores, sino de… ¡una aventura gráfica!

El juego se llamará Warcraft Adventures: Lords of the Clans, y de momento lo único que Blizzard ha revelado sobre él es que el protagonista será un joven orco capturado por los humanos. Nuestra misión consistirá en liberarle de su cautiverio y ayudarle a conseguir que el liderazgo de los orcos vuelva a extenderse por todas las tierras de Azeroth. Os ofrecemos un boceto muy previo de algunos de los personajes que intervendrán en el desarrollo del juego.









Hola amigos, soy lector de vuestra revista desde hace tiempo y en el número 14, correspondiente a Enero de 1997, hacéis alusión en el artículo titulado "Un rugido infernal", al juego Sega Rally Championship PC. ¿Qué debo hacer para conseguir el tercer coche?

Juan Miguel Balebona
Málaga

Como sabrás, el tercer coche y el circuito oculto de la región de los lagos sólo son para los mejores. Esto quiere decir que sólo quedando el primero en los otros dos circuitos podrás pasar a descubrir esas dos sorpresas que tanto anhelas.

Me he c… prado hace poco el juego Alone in the Da… la verdad es que supone una nueva exp… a para mí, ya que no he visto muchos … un problema: he conseguido el W… balas del sheriff, pero no se co… juego. Seguro que es fácil, pe-

Verónica Rodrigo
Cuenca

…nseguida el arma y las ba-…s que bajar por el lateral del … parte delantera de la cárcel …armario que hay frente a las …les para evitar que un zombie las rompa y para que a su vez, aparezca la escalera de cuerda. Tendrás que buscar dentro del armario si quieres conseguir la pistola.

Me llamo Joaquín y quisiera que me explicaseis qué debo hacer para entrar en la jaula de los dragones en el juego Mundo disco y así rescatar al pequeño Mambo XVI. Me gustaría que fuéseis explícitos.

Joaquín Bogado
Huelva

Supongo que te refieres al principio del acto IV. Pues bien, deberás ir hacia la plaza y buscar la llave en Lady Ramkins: cógela. Una vez allí, usa la llave en la puerta del sendero en la jaula de los dragones. Verás que hay un montón de pieles en el suelo. Tendrás que ir con cuidado: hay un montón de pieles en el suelo. Para lograr pasar, con mucho cuidado, haz clik con el ratón pasando el propio montón unas cuantas veces antes de coger a Mambo, el dragón de la izquierda. Luego ve al Palacio, entra en las mazmorras y utiliza a Mambo en los carbones encendidos.

Estoy jugando "Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes" y no se qué hacer en dos puntos determinados de la partida: el primero es que no se qué hacer para encontrar el diario de Anna. Tampoco tengo idea alguna sobre el papel a desempeñar en los billares.

Valentín Pérez
Zaragoza

Para coger el diario necesitarás entrar en el apartamento de la víctima gracias a un llavero que encontrarás dentro de uno de los cajones en el camerino de la Ópera. Para entrar en la Ópera necesitarás las entradas que se encuentran en el camerino de Sarah. En cuanto a los billares de St. Bernard, deberías hablar con los jugadores de billar y el espectador que se encuentra allí. Habla con el camarero y pregúntale sobre la situación matrimonial. Después habla de nuevo con el jugador de amarillo.

Necesito consejo para comprarme algunos juegos. Me gustan mucho las aventuras gráficas y necesito saber entre las que os voy a decir ahora cual os quedaríais si tuvierais que elegir, o al menos resumirme un poco sus características: Phantasmagoria II, Toonstruck o The Neverhood. Gracias por vuestra atención.

Alberto Fernández
Madrid

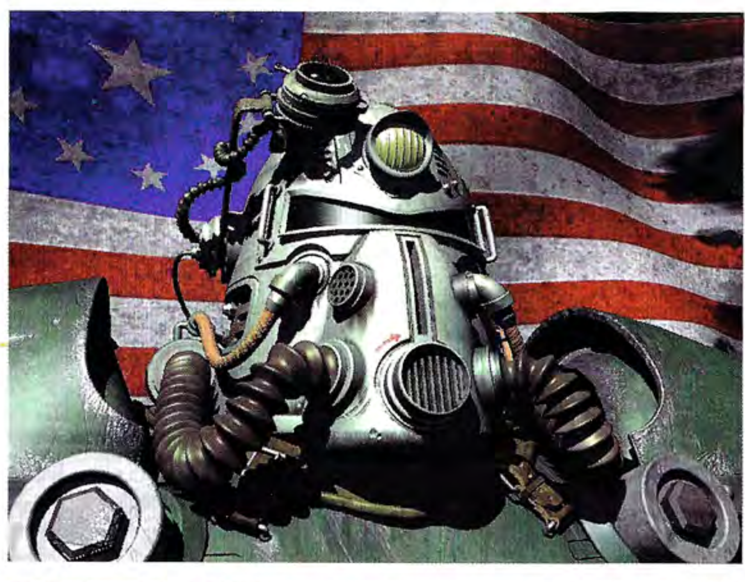
Las tres aventuras que has mencionado en tu carta son excelentes y muy distintas entre sí. Phantasmagoria es una aventura terrorífica con una trama y unas imágenes fuertes que pueden herir la sensibilidad de algunas personas, no obstante su gran calidad en todos los aspectos. Toonstruck es una parodia de la vida misma con desternillantes escenas y la interactividad de su personaje humano principal con los dibujos y escenarios del juego le distingue: muy divertida. The Neverhood es algo totalmente diferente a lo que puedas imaginas, comenzando por los escenarios de plastilina y acabando por la rara personalidad de sus protagonistas. Si quieres una información más completa, en los números 13 en adelante de ésta revista encontrarás todo lo que necesitas.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid


Y EL ELEGIDO LLEVARÁ LA MARCA
EL APOCALIPSIS HA COMENZADO
Realms of the Haunting
Gremlin INTERACTIVE
PC cd rom
CATCH US ON THE WEB http:www.gremlin.com
© Gremlin Interactive Limited 1996. Todos los derechos reservados.
Página Web: http://www.gremlin.com.



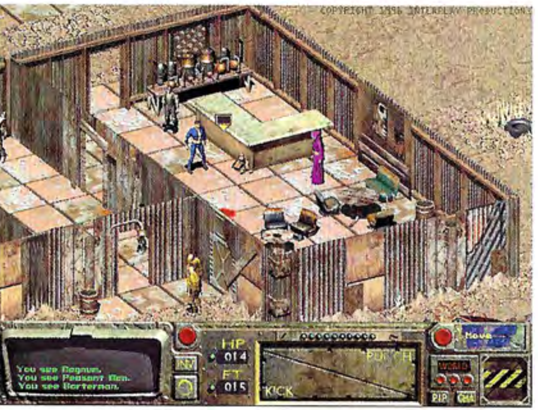


Fallout

Un universo universal

Basado en GURPS (Sistema Genérico Universal de Juegos de Rol), creado por Steve Jackson, este título hace una propuesta futurista con un denso componente de rol que prima sobre todo lo demás.

Con GURPS, se pueden crear infinitos universos de juego, ya que en realidad no ofrece sino una reglas básicas que se adaptan a cualquier situación en un tiempo y espacio dados. Historias de horror gótico, de espías, de gángsters, futuristas, del espacio,... absolutamente todo es posible con el motor GURPS.



Tomando pues este conjunto de reglas, Interplay ha desarrollado Fallout, un entorno futurista que presenta una perspectiva isométrica 3D muy similar a la de Diablo, aunque posee muchos más elementos que el título de Blizzard: numerosos personajes con los que conversar, infinidad de situaciones y puzzles que resolver, o características de personaje más complejas.







En definitiva, se trata de un juego profundamente enraizado en la tradición rolera para el que se ha escrito un extenso e intenso guión que llevará al jugador por un mundo a caballo entre Star Trek y Mad Max. La riqueza de Fallout promete no defraudar a nadie, aunque al principio pueda asustar a algunos.

Tras un holocausto, los habitantes de una ciudad erigida en el interior de una montaña pasan su vida esperando noticias del exterior, pero éstas nunca llegan. Cuando descienden los niveles de radiación, un equipo de exploradores sale a investigar, pero no regresa jamás. Un mal día, el suministro de agua se corta, y los habitantes de la ciudad eligen a dedo a un voluntario para salir a averiguar qué ha pasado.





...terplay
...dor: Virgin



¡¡Precios Mágicos!!
CAESAR II
¡Construye Una Ciudad, Construye Un Imperio!
8.900
3-D ULTRA PINBALL
CREEP NIGHT
¡La Emoción De... Con Un Toque De Humor!
6.500
9.500
Para Windows 95
COMMAND
Aces of the DEEP
LIGHTHOUSE
Las fuerzas de las tinieblas
8.975
AHORA
4.975
Pts.
I.V.A. INCLUIDO
CADA UNO
NASCAR RACING 2
7.950
LOST IN TOWN...
URBAN RUNNER
POWER CHESS
Más potente que cualquier oponente humano.
Más humano que cualquier oponente computarizado.
7.650
SIERRA
PRECIO MÁGICO. Y además, con la compra
de cualquiera de estos productos, te llevarás
una camiseta. DE REGALO.
Para que pases la primavera fresco.
SIERRA®
Avda. de Burgos, 9-1º of. 2
Madrid 28036
Tel.: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
Hot Line: (91) 383 27 60
COKTEL EDUCATIVE





Conquest Earth

Renovarse o morir

Eidos quiere terminar con esta larga enfermedad utilizando como revulsivo esta producción de Data Design, un juego de estrategia en tiempo real que desde su concepción ha tenido novedades dentro del género en que se sitúa.

El enemigo es una raza alienígena procedente de Júpiter, unos seres gaseosos con la habilidad de transformarse en casi cualquier cosa, y por tanto difíciles de combatir. Su objetivo es aniquilar totalmente a la raza humana, de forma que no quede rastro alguno de ella. Los elementos básicos del género seguirán ahí, como la recolección de recursos, la investigación y la producción de edificios y unidades.

Sin embargo, en cuanto a inteligencia artificial, el sistema de Conquest Earth es más que prometedor, ya que está basado en la tecnología de redes neurales avanzadas, que le permite reaccionar y adaptarse a las acciones del jugador obligándole a adoptar nuevas estrategias y tácticas. Por ejemplo, el ordenador podrá crear diversiones para distraer al jugador de su objetivo real mientras realiza un ataque por otro flanco.

Los gráficos serán en alta resolución con 32.000 colores, imágenes renderizadas en 3D sobre fondos planos, y suaves animaciones. Por supuesto, Conquest Earth tendrá opción multijugador a través de los sistemas habituales. Ambos bandos estarán disponibles desde el primer momento para jugar con cualquiera.

De todos es sabido que los juegos de estrategia parecen haber llegado a un punto de estancamiento donde el avance parece imposible y s... se ...ducen ...es con ...eñas ...aciones.



...est

...Data Design/

...idor: Proein



Ark of Time

Atlantis sigue siendo un mito que levanta pasiones y despierta la imaginación de numerosos autores. Esta legendaria ciudad vuelve a ser protagonista en la última aventura gráfica de Interplay.



Ark of Time

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

¿Dónde está Indiana?

Corre el verano de 1997, y en un punto del Atlántico, un equipo de cuatro exploradores se dispone a descender a las profundidades oceánicas en busca de la desaparecida ciudad de Atlantis. En un momento determinado de la inmersión, el submarino entra dentro del campo de acción de una poderosa corriente magnética y se precipita sin control hacia el suelo oceánico. Mientras la tripulación abandona la nave, tres miembros de la expedición cruzan el umbral de un pórtico que esperan les conduzca a Atlantis.

Cuatro días más tarde, el periodista Richard Kendall recibe órdenes de su editor para cubrir la noticia, y se dirige al Caribe para tratar de averiguar el paradero del desaparecido profesor y su equipo. Allí comienza a desentrañar poco a poco los primeros elementos de un misterio que se transformará en una aventura de proporciones épicas, con una riqueza visual que recuerda mucho a The Riddle of Master Lu, cuyo corte clásico traerá buenos recuerdos a todos los aficionados al género.

Ark of Time estará totalmente en castellano, y contará con más de 30 personajes con los que ir descubriendo poco a poco la trama del juego.

Sandwarriors

Egipto se pone de moda, y el espacio también. Desde Stargate hasta ahora, los es...rceos con a...bos temas h...n sido ...casos pero ...tensos. ...andwarriors ...rofundiza en ... asunto con ...uevo



...rriors

...nlin
...dor: Arcadia



Guerras de dioses

Mezclando las más típicas tradiciones e iconografía egipcias, con naves espaciales dignas de Stargate o La Guerra de las Galaxias, Gremlin se ha propuesto resucitar a Set y Horus para librar una batalla en el futuro, una lucha mortal de cuyo resultado dependen las vidas de millones de seres, ya que dependiendo de quién gane, está en juego un genocidio.



Así de discreto se presenta el argumento de Sandwarriors, un arcade 3D en el que su protagonista, dirigiendo una simple nave, debe escalar rangos y posiciones al tiempo que avanza en el conflicto hasta terminar con él. Más de 20 naves y 10 armas para utilizar a lo largo de 30 misiones suicidas que recorren un rico mundo 3D con gigantescas ciudades, inmensas naves nodriza, y repleto de mortíferos enemigos que sólo quieren la cabeza del jugador.

Además de las misiones que pueden perfilarse como típicas, tales como destrucción total del enemigo, rescates o escoltas, también se incluye la posibilidad de liderar escuadrones de cazas aliados y otras jugosas novedades que muy pronto se desvelarán.



The Need for Speed 2

Velocidad terminal

Hace algo más de un año The Need for Speed causó estragos entre los aficionados a los juegos de carreras, sobre todo porque tuvo la suerte de anticiparse a la larga lista de títulos de este tipo que apareció poco después.

En el 97 parece que los lanzamientos de juegos de carreras se están espaciando un poco entre sí, como si nadie quisiera pisar a nadie. El caso es que a pesar de todo la oferta de algunos de ellos, incluyendo The Need for Speed 2, parece que no va a cambiar sustancialmente: 6 vehículos deportivos y 6 circuitos en alta resolución, y como novedad, el modo multijugador incluirá la opción de pantalla dividida, algo que se está haciendo cada vez más común en este tipo de juegos. Evidentemente se incorporan los avances que la tecnología permite en estos momentos, pero da la impresión de que no habrá mucho más que destacar, aunque por supuesto y como siempre, aún habrá que esperar unas semanas para poder desentrañar las virtudes de este título.



Como ya se anunció hace tiempo desde estas páginas, la lista de secuelas para este año es interminable. Ningún género se salva de continuacione, y The Need for Speed no es una excepción.







The Need for Speed 2

Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts



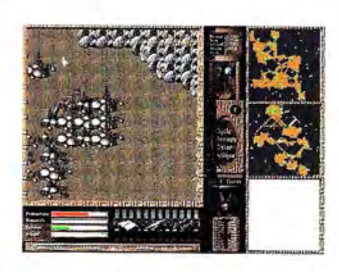
Cavewars

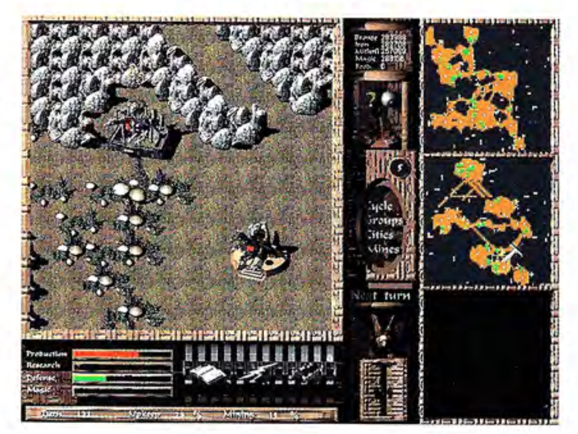


La compañía que más títulos ha desarrollado tomando como base numerosas guerras y batallas del pasado, cambia radicalmente de tercio con esta producción.

Un nuevo rumbo

Los creadores por excelencia de wargames, abandonan los conflictos históricos para adentrarse en el universo de la fantasía. La acción de Cavewars transcurre en un mundo subterráneo, y combina aspectos del wargame clásico con la construcción de "imperios" y ciertos elementos de la estrategia en tiempo real, aunque sea un juego basado en turnos.





En Cavewars se pueden construir edificios, minar recursos y producir unidades. Las batallas se desarrollan en un entorno muy parecido al de Heroes of Might & Magic II, aunque se libran de forma automática sin interacción alguna por parte del jugador. El interfaz parece completo y complejo, aunque fácil de manejar. Al no ser un juego en tiempo real, el factor táctico será vital para concebir una adecuada estrategia que permita obtener la victoria.

No se ha descuidado tampoco uno de los elementos más populares del género: la investigación. Este aspecto permite obtener más tipos de unidades y mejorar las existentes, al igual que en muchos títulos de fantasía, toda una novedad para los aficionados a los productos de Avalon Hill.

Cavewars

Editor: Avalon Hill
Distribuidor: Coktel/System 4

Archimedean Dynasty

Hace un tiempo apuntábamos la inminente aparición de nuevos títulos cuya acción tendría lugar bajo el agua. Con este juego, la lista sigue creciendo...

Los hijos del Seaquest

Tras una devastadora guerra nuclear en el siglo XXVII, los supervivientes se ven obligados a abandonar la superficie terrestre para refugiarse bajo las protectoras aguas de mares y océanos, donde comienzan el lento y doloroso proceso de construir un mundo nuevo. Muchas generaciones más tarde, numerosas culturas pueblan los fondos marinos, y las antiguas luchas por el poder resurgen enfrentando a diferentes facciones.

El protagonista de Archimedean Dynasty será un mercenario al mando de un submarino, y podrá trabajar para diferentes patronos basando su decisión simplemente en la mejor remuneración o lo que más le convenga en un momento dado, ofreciendo así una cierta libertad de acción que el jugador sabrá agradecer.

Basado en misiones, este juego será de acción submarina 3D, aunque también incluirá ciertos componentes de simulación que aún están por concretarse. Las batallas serán en tiempo real, y se nos mostrarán en 3D y en 32.000 colores. Habrá más de 100 personajes con los que interactuar, amigos y enemigos, y la relación del protagonista con ellos podrá decidir el curso de los acontecimientos.







...medean ...ty

...Blue Byte
...uidor: Electronic





Redneck Rampage

Desplumando gallinas

Ahora ya no es así, tal y como demuestran las imágenes de este juego. Al menos no es del todo así. Ciertamente hay líneas cortantes y algunos ángulos, pero en líneas generales, la calidad gráfica de Redneck Rampage es muy superior a la de muchos otros títulos pretenciosamente 3D.

Aunque este título sea un juego de acción, se destaca de sus homólogos por diversos motivos además del entorno visual: en primer lugar la existencia de espacios abiertos y cerrados, en segundo lugar el salvaje sentido del humor, y en tercer lugar, una violencia sin límites salpicada de gore que haría palidecer al asesino de "La Matanza de Texas".

Disparar a las gallinas con una escopeta de cañones recortados es sólo la punta del iceberg de este prometedor título que encantará a todos los adeptos de Quake y similares. El protagonista de este juego puede ser atropellado y aplastado por cruzar la carretera sin mirar, y puede conseguir que sus enemigos se electrocuten contra un cable de alta tensión. Quizá sea un combinado entre "Ocho millones de maneras de morir" y cualquier producto basura de la factoría Troma, como "El vengador tóxico". En cualquier caso, parece muy divertido.







Los entornos 3D perfectos, con maravillosas texturas, gráficos ideales, brillos y juegos de luces y sombras, redondeces y casi ningún ángulo o línea cortante, estaban reservados para animaciones.



Redneck Rampage

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

X-Car: Experimental Racing

La velocidad está ahí fuera

Xcar simula carreras en las que compiten coches de próxima generación, unos vehículos prototipo de deportivos que poseen nuevas tecnologías y técnicas de diseño. Pocos llegan al público, ya que se fabrican en cantidades limitadas y compiten bajo diversas categorías. Cada uno tiene un espónsor propio, y sus características técnicas son diferentes, aunque llevadas a sus últimas consecuencias, hacen que todos ellos sean equiparables.



Tomando como base pues, estos vehículos tan especiales cuyos parámetros se pueden ajustar para adaptarse a cada circuito y estilo de conducción, Xcar ofrece carreras en 9 circuitos diferentes que con un diseño 3D, presentan un aspecto visual que nada tiene que envidiar a títulos anteriores. En él están presentes todos los elementos típicos del género: diferentes vistas, cambio automático o manual, bellos paisajes, detallados escenarios, complejas pistas, clima… En principio todo parece calculado, aunque habrá que esperar unas semanas para ver hasta qué punto se trata de una simulación o un juego de acción.







Para diferenciarse respecto a los demás desarrolladores de juegos de carreras, en Bethesda han decidido acercarse a un mundo poco conocido: el de los vehículos experimentales



X-C
Experimen
Rac

Editor: Bet
Distribuidor:



Simuladores

Flight Simulator 6.0	8.950
Flight Adventures	9.400
Hind	**7.495**
Apache	2.995
A-10 Cuba	**8.100**
Silent Hunter	7.995

Deportes

Multisports	2.795
Grand Prix 2	7.995
Street Racer	5.495
Indicar Racing	**2.995**
Sail '95	8.495
Links LS	8.495
Chessmaster 5000 Aniv.	7.495
PC Fútbol 5.0	**2.795**

Estrategia Rol

C&C: Red Alert	6.750
Warcarft II	7.995
Diablo	**8.450**
Conquest Deluxe	4.950
Wizardry Nemesis	**7.950**
Civilization II	7.995
Silent Hunter	7.495
Warhammer	**7.995**
Close Combat	9.450
Atmosfear	2.795

Aventura Gráfica

Soultrap	**6.990**
MDK	**7.450**
Deathrome	Novedad
Tomb Raider	7.495
Ripper	7.495
The Neverhood	8.450

Arcade

Power Rangers	**2.795**
Island Peril	3.995
Shakii The Wolf	3.995
Expect no Mercy	4.995
Quake	7.495
Terminator F. Shock	**1.995**
Toy Story	**6.495**

Productividad Personal

Money	**4.950**
Norton Utilities	11.250
Win Fax	15.900
Connectix Video Phone	10.990
Act. Office '97 Prof.	**54.900**
Ram Doubler	5.750
IBM Voice Type	**14.995**
MS Intellimouse	9.900

Hardware

Per4mer Turbo Wheel PC	**10.900**

¡Oferta! Apresurate...

Los primeros 200 compradores de títulos de **Zeta Multimedia** recibirán por Cortesía de **Open Multimedia TOTALMENTE GRATIS** el título **POLIZÓN** valorado en 4.900.- ptas.

Programari Català

Otijocs	**7.900**
La Rateta	7.900
Les Aventures Ulises	9.900
Tarraco	5.995
Hª. de Catalunya	4.995
Les tres Bessones	**4.500**
El Princep Feliç	**3.950**

Joysticks

Gravis Phoenix	**9.900**
Logitech Wingman Light	3.750
Logitech Wingman Extreme	7.950
Logitech Wingman Warrior	**12.450**
Logitech Thunderpad	2.750

Referencia

Enciclopedia Planeta	**18.900**
Enciclopedia Salvat	17.900
Enciclopedia Encarta '97	23.900
Atlas Mundial Encarta	14.900
Atlas Salvat	**11.900**
Tu Cocina	**5.950**
Historia de la Humanidad	3.950
Matamáticas 1	**8.900**
Diccionario Larousse	18.900
Guia del Sexo	**9.500**
Historia Universal I	8.900
Historia Universal II	8.900
Los Mamiferos	8.900
AND Route España	5.400
AND Route Europa	**6.400**
Around Barcelona	5.450

Noticias

Open Multimedia tiene previsto organizar conjuntamente con **Ubi Soft** el primer campeonato de España de **P.O.D.** La inscripciones estarán abiertas a partir del dia **7 de Abril** en Open Multimedia. Todos los participantes recibirán un **obsequio** por parte de Open Multimedia y el ganador obtendrá un premio de **50.000.- ptas. en productos Multimedia.**

Edutainment

Batman y Robin	3.950
La Aventura de las Palabras	**3.950**
Taller de juegos: El Rey León	6.495
Enciclopedia de la Ciencia DK	9.500
Historia del mundo DK	9.500
Pauly Mouse	**6.750**
Cómo funcionan las Cosas 2.0 DK	9.500
Cuerpo Humano 2.0 DK	**9.500**
La Aventura de las Ratitas Verdes	**3.950**
Las Tres Mellizas	4.500
Salvaje	4.900
Felinos DK	4.900



Premios Disney

Comprando productos **Disney**, durante los meses de abril y mayo, entrarás en el sorteo de 30 fabulosos premios.

1er Premio:
Ordenador Apple Performa y set de juegos Apple.

MULTIMEDIA C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona. Tel.: 457 82 75

Activision: una nueva trayectoria

Una de las compañías más emblemáticas del sector desde los tiempos del Spectrum, parece haber cobrado nueva vida para este año 97. Si bien algunas de sus últimas producciones no han tenido demasiado éxito, a veces no por calidad sino por tratarse de juegos quizá inadecuados para el mercado español, todos los títulos previstos para este ejercicio poseen dos factores comunes: jugabilidad y calidad.

Activision lleva en el mercado más de diez años, y a lo largo de este período han creado y distribuido juegos tan conocidos como la saga Mechwarrior, Los Teleñecos en la Isla del Tesoro, Pitfall, A-10 Cuba, la serie Zork, Earth Worm Jim, y otros muchos si se retrocede aún más en el tiempo. Como cualquier compañía, ha hecho juegos muy buenos, juegos buenos, normales, malos, y muy malos, pero quizá ha sido más en los últimos tiempos cuando a excepción de honrosas excepciones, la imagen que cualquiera podía tener de Activision era totalmente neutra.

Ahora, gracias a la creación de numerosos equipos de programación con gente que cuenta con demostrada experiencia en el sector, unidos a la que ya había allí, y a las tecnologías que tenían disponibles bien por desarrollo propio bien por adquisición, Activision ha conseguido el estudio más grande de la industria de los juegos de ordenador. Su objetivo no es producir muchos títulos, sino los justos ofreciendo calidad y juego. A veces su criterio de diseño y desarrollo puede no adaptarse a determinados mercados –cosa común a cualquier compañía–, pero tienen la suerte de contar con jugadores que hacen juegos, y que por tanto saben al menos qué les gusta y qué les gustaría ver en un nuevo producto.

Además de estos equipos internos, Activision cuenta con diversos estudios externos como Titanic, una pequeña compañía de ocho personas de las que cinco, proceden de Origin. También han firmado algunos acuerdos puntuales con otros desarrolladores, algo que les permite crear un pequeño colchón para sus equipos internos.



Jason Kay, amante del terror vampírico, jugando a Legacyof Kain.





Laird Malmed, autor de Zork: Grand Inquisitor. Abajo: Steve Stringer, encargado de los productos derivados de id software.







Chip Jameson, aficionado a las series de gángsters de los 70.

En el centro: Chacko Sonny, encargado de Heavy Gear







De izquierda a derecha: Jim Greer, de Titanic Entertainment, autor de Netstorm.

Josh Resnick y Ron Millar, Director de Producción y Asesor –respectivamente– de Dark Reign.

Eric "Hellcats" Parker, piloto profesional y físico en aeronáutica para Dog Fight.



Interstate '76

Una de las grandes apuestas de Activision tanto para el presente como para el futuro, es un servidor gratuito de Internet, que con cada uno de sus títulos permitirá un modo multijugador sin más coste que el de la llamada. Pero además de esto, que no es poco teniendo en cuenta que hay muchos juegos por los que es necesario pagar por jugar en Internet, también se ofrecerán de forma pública escenarios, niveles, actualizaciones y numerosas utilidades y accesorios para todos los juegos que sean susceptibles de ello.

Para todos los miembros de Activision, está muy claro que el futuro de los juegos está en Internet, ya que los géneros más populares como acción y estrategia, son infinitamente más divertidos jugando contra otras inteligencias humanas que contra un ordenador. Es evidente que no todo el mundo tiene en casa varios ordenadores o una red, y el método más fácil es emplear Internet, que aunque en España no esté aún muy desarrollada ni cuente con un gran número de usuarios, en el resto del mundo cuenta con millones de usuarios frente a los casi 150.000 españoles.

Las nuevas producciones

El resultado de la incorporación de todas estas compañías y todos los desarrollos que se están llevando a cabo, comenzará a ser realidad ya mismo, con Interstate '76. Desde ahora hasta Navidad, son 8 los títulos por los que Activision apuesta muy fuerte, cada uno de ellos con un sabor propio y diferente de los demás en género, tipo de juego, y virtudes.

Interstate '76

Se trata de un juego de acción 3D que transcurre en los años 70, todo ambientado con una banda sonora de serie de televisión de la época. Su jugabilidad y calidad gráficas son imposibles de imaginar viendo pantallas estáticas, pero desde luego incorpora una serie de elementos que lo convierten en un título único. La hermana del protagonista es asesinada por un mafioso llamado Tony Malachio, y la venganza no se hace esperar. Al volante de diversos coches de los 70, mejorados con diversos dispositivos y armas, el jugador participará en violentas persecuciones, protegerá edificios, escoltará furgonetas, y muchas otras cosas a lo largo de más de 30 misiones entre multijugador y campaña.

Sin pretender desvelar ahora nada especialmente vital acerca de este juego, pero para darte una idea de la gran versatilidad que tiene a la hora de jugar,





Dark Reign



Dog Fight

entre sus puntos destacables esté el hecho de que puedas bajar del coche cuando te quedas sin armas, para liarte a tiros con los demás vehículos.

Dark Reign

Este increíble juego de estrategia en tiempo real, en cuyo diseño ha colaborado Ron Millar (ex-componente de Blizzard, creador de Warcraft II y Starcraft), va a sentar sin duda un nuevo estándar dentro del género. Manteniendo una jugabilidad y sencillez de manejo absolutas, su complejidad y brillantez de diseño superan a cualquier título que haya salido hasta ahora. De entre todas sus virtudes, que son muchas como podrás comprobar alrededor del mes de junio, destaca sobre todo el sistema de inteligencia artificial más avanzado y evolucionado de cuantos se han visto.

Situado en un entorno futurista, Dark Reign planteará un conflicto entre dos facciones con la posibilidad de jugar los mismos escenarios con cualquiera de ellas. Sus unidades, edificios, posibilidades de acción, y aspecto gráfico, son realmente brillantes. Además, el usuario obtendrá junto con el juego un editor de misiones que le permitirá no sólo crear escenarios, sino también campañas y misiones tanto para un jugador como varios.

Nestorm



Blood Omen: Legacy of Kain

El aspecto de este título recuerda inevitablemente a muchos juegos de consola, y es que saldrá para varias plataformas tratando de superar a conocidos productos de Nintendo y otros. Legacy of Kain ofrecerá la nada despreciable cantidad de 120 horas de juego al jugador medio, aunque en realidad pueden ser muchas más.

Su protagonista, Kain, resucita a la vida como vampiro para vengarse de su asesino y destruir al ser que ha dominado el mundo. Puede cambiar de forma, luchar, lanzar hechizos... Sin embargo, para sobrevivir, necesita sangre, la de amigos y enemigos. El día le sienta muy mal, la noche es perfecta, y cuando hay luna llena, su poder alcanza su máximo potencial.



Algunos de los números de este juego producen mareos, como por ejemplo las 160.000 pantallas o los 66.000 gráficos que se utilizan para los escenarios. Más de 100 enemigos y 30 hechizos, casi diez resoluciones diferentes que van desde 320x200 a 1600x1280. Una auténtica barbaridad apta sólo para adultos debido a su temática y la perfección con que se ha desarrollado el personaje de Kain.

Netstorm

Aunque en España los juegos para Internet no tengan una gran difusión por razones que ahora no vienen al caso, aquellos que estén conectados a la autopista de la información por excelencia se encontrarán con una auténtica sorpresa si adquieren este juego o al menos juegan la demo que estará disponible en breves fechas en la dirección www.titanic.com que los desarrolladores de Netstorm ya tienen operativa.

Este juego de estrategia en tiempo real posee una concepción y un diseño sumamente originales basados en islas flotantes y elementos de la naturaleza, y permitirá al jugador enfrentarse con otros de su mismo nivel a través de Internet. El objetivo es conseguir un vasto imperio de islas flotantes, todo con el dinamismo de Warcraft II o Command & Conquer pero con una jugabilidad y un atractivo francamente superiores. Se puede crear y equipar una isla a medida sin necesidad de estar conectado, y una vez preparado, se entra en un vasto mundo en el que habrá miles de jugadores al mismo tiempo, aunque sólo podrán enfrentarse entre ellos en grupos de 8 siempre y cuando posean una experiencia similar, algo que el servidor de Titanic se ocupará de recordar para que nadie tenga ventajas.

Dog Fight

Probablemente este simulador de vuelo de la 2ª Guerra Mundial cambie de nombre antes de salir al


Zork Grand Inquisitor

mercado, pero sus principales elementos ya están ahí para dar una rápida idea de lo que será. Al margen de tratarse de una simulación de vuelo y combate 3D estructurada por misiones –hasta aquí no hay nada nuevo–, el mundo virtual de este juego está concebido con leyes físicas reales que capacitarían al jugador en teoría, para poder pilotar un avión de verdad.

Por otro lado, el nivel de realismo de este mundo virtual promete alcanzar cotas inusitadas. Por ejemplo, todos los objetos, aviones incluidos, han sido concebidos como una suma de elementos 3D que forman un todo, pero que a la hora de separarse se descomponen en sus elementos que en ese momento adquieren entidad propia con trayectorias diferentes según la situación, convirtiéndose en nuevos objetos que suponen un potencial peligro para tu piloto. Traduciendo esto a un ejemplo práctico, si haces explotar un avión enemigo, éste se desmembrará y cualquiera de sus piezas podría chocar con tu avión, cortarte un ala, o destrozar la cabina.

Zork: Grand Inquisitor

Aunque se dijo hace tiempo que la saga de Zork, esa entidad sin rostro, sexo, color o personalidad, se terminaba con Nemesis, no va a ser así. Con un entorno 3D diseñado por arquitectos, un nuevo mundo se abrirá para este extraño ser intemporal en esta aventura gráfica que ahora incorpora ciertos elementos como hechizos o inventario. El sistema de movimiento será idéntico al de Nemesis, pero los puzzles, habitaciones y personajes, recuperan grandes ventajas que habían perdido con el tiempo, como un gran sentido del humor y un diseño algo más terrenal que el de Nemesis.

Con esta entrega (la octava ya, duodécima si se tienen en cuenta cuatro antiguos títulos), Zork se aleja del entorno Myst para meterse de lleno en la aventura, con todos los elementos intrínsecos al género, adaptándose además a la calidad y la tecnología que se puede exigir de cualquier producto hoy día. Su diseñador asegura que Grand Inquisitor de ninguna manera podrá ser considerado una secuela de Nemesis, sino en todo caso, del conjunto de todos los títulos anteriores.

Heavy Gear

Tras el éxito obtenido sobre todo en Estados Unidos con Mechwarrior, Activision ha querido seguir haciendo juegos de acción de Mech, ahora de la mano de Dream Pod 9 –creadores del juego de ta-



El objetivo de Activision no es producir muchos títulos, sino los justos ofreciendo calidad y jugabilidad

Heavy Gear

blero de Heavy Gear–. Habiendo creado anteriormente todos los títulos de la serie Mechwarrior, el equipo de Activision tiene muy claro qué dirección seguir con Heavy Gear. En primer lugar se ha creado un nuevo sistema de inteligencia artificial que contempla diversos comportamientos y personalidades, y también se ha creado un sistema de desarrollo y evolución del personaje bastante similar al de un juego de rol. Por supuesto, todo esto no implica que se haya descuidado el aspecto gráfico y ciertos elementos de movimiento y mecánica de los robots.

El nuevo entorno 3D tiende a una riqueza gráfica superior que se había dejado un poco de lado en Mechwarrior, y los Gear poseen más articulaciones y modos de movimiento entre los que destaca la posibilidad de desplazarse "flotando" sobre el terreno. Para desarrollar este juego basado en el universo de Dream Pod 9, Activision ha contado con un gran apoyo técnico gracias a los libros del juego de tablero, creados con el asesoramiento de un consejero militar.

Quake Mission Packs



Hexen 2

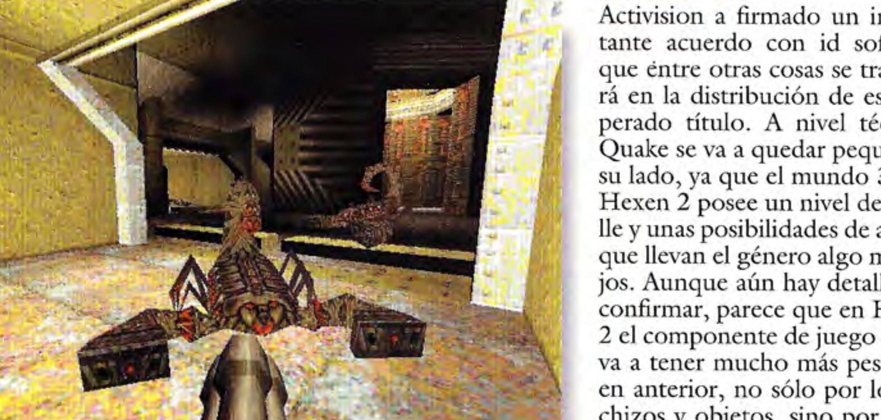
Hexen 2

Activision a firmado un importante acuerdo con id software que entre otras cosas se traducirá en la distribución de este esperado título. A nivel técnico, Quake se va a quedar pequeño a su lado, ya que el mundo 3D de Hexen 2 posee un nivel de detalle y unas posibilidades de acción que llevan el género algo más lejos. Aunque aún hay detalles sin confirmar, parece que en Hexen 2 el componente de juego de rol va a tener mucho más peso que en anterior, no sólo por los hechizos y objetos, sino por la introducción del factor experiencia, amén de puzzles que no consistirán en pulsar un botón para abrir una puerta 20 pantallas atrás.

Otro de los aspectos de Hexen 2 es el realismo del mundo en que transcurre el juego, que cuenta con iluminación en tiempo real, posibilidad de interacción con numerosos objetos y personajes, y detalles como romper las ventanas de una catedral y poder ver el exterior, consiguiendo un mundo más vivo y dinámico con objetos en movimiento horizontal, vertical y giratorio. Los niveles se corresponderán con diversas épocas de la historia, como el medievo o el antiguo Egipto. El modo multijugador será ampliamente cooperativo y complementario en cuestión de personajes: clérigo, asesino, paladín y necromante.

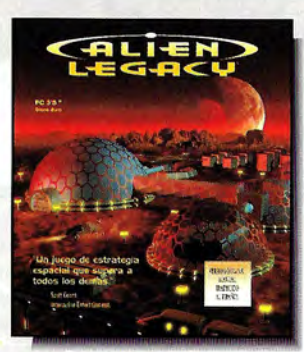
Quake Mission Packs

En virtud también del acuerdo con id, Activision ha creado de momento dos packs de misiones oficiales para Quake, que además de nuevos niveles tanto para un jugador como para multijugador, incluyen nuevos monstruos, armas y escenarios. Con ellos desaparecen los marrones de los escenarios de Quake para dar paso a una gama de colores más amplia que alegrará la vista del jugador. La banda sonora es totalmente nueva, y el modo multijugador cuenta con tres nuevas modalidades de competición y cooperación. Para las misiones en solitario, se ha logrado un diseño que hace que Quake sea mucho más divertido, eliminando algunos de los factores soporíferos del original.

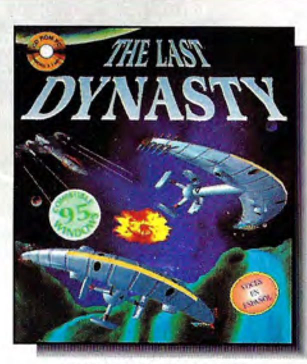


Sierra Originals

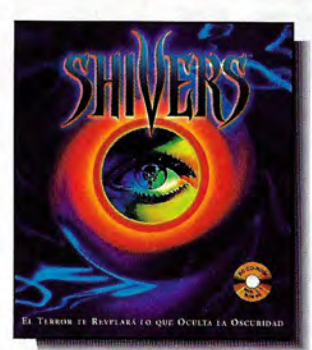
¡Grandes Éxitos a Precios Mágicos!



ALIEN LEGACY
Un alucinante juego de estrategia con gráficos impresionantes.



THE LAST DYNASTY
Una gran aventura con un sofisticado simulador de combate.



SHIVERS
El terror te revela lo que oculta la oscuridad.



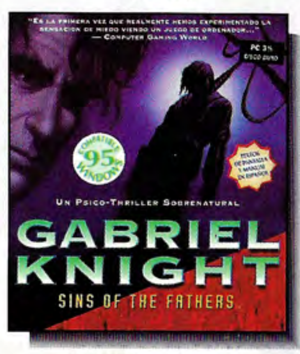
TORINS PASSAGE
Fascinante historia repleta de detalles cómicos y sorpresas.



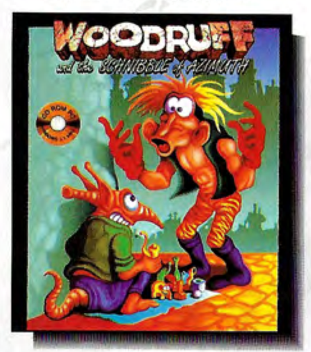
3-D ULTRA PINBALL
El pinball más rápido del espacio con unos increibles gráficos.



KING'S QUEST VII
El Superventas en juegos de ordenador de todos los tiempos.

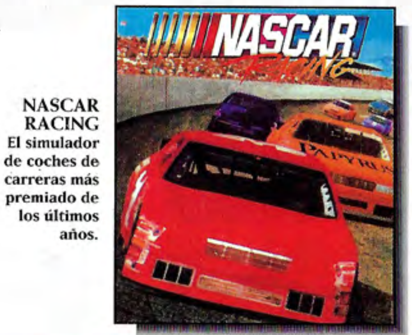


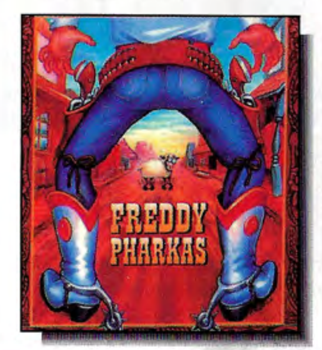
GABRIEL KNIGHT
Un psico-thriller sobrenatural para pasárselo de miedo.



WOODRUFF
Una aventura interactiva de dibujos animados del tipo Tex Avery.

NASCAR RACING
El simulador de coches de carreras más premiado de los últimos años.





FREDDY PHARKAS
Una divertida historia del Oeste con un cowboy singular.




















Participa en Nuestra Historia por Menos de 2000 Pts.

(Excepto Betrayal at Krondor)


S I E R R A®

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.


COKTEL EDUCATIV
MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9, 1.° O
Tel. 383 26 23 Fax: 383 24 37

Dos veces con la misma piedra

La Ciudad de los Niños Perdidos

Aunque en la producción de una compañía tiene que haber lógicamente de todo –sobre todo si ésta es bastante voluminosa–, no deja de sorprender que Psygnosis haya vuelto a cometer el mismo error que llevó al traste un proyecto tan prometedor como Chronicles of the Sword...

En determinadas ocasiones, a uno se le plantean preguntas a las que resulta casi imposible encontrarle respuesta. Pongamos un ejemplo: ¿cómo se puede explicar que una compañía como Psygnosis pueda lanzar al mercado una producción tan brillante como Mundo Disco II, y a continuación y casi simultaneamente un "ladrillo" como Blue Ice?









Definitivamente, es un misterio de difícil solución, casi tanto como el que nos trae su nueva producción, La Ciudad de los Niños Perdidos, una aventura para la que no se han escatimado todo tipo de esfuerzos a nivel técnico, pero que flaquea precisamente en el punto crucial: sus puzzles, o lo que es lo mismo en definitiva, su jugabilidad. Con todo la historia no es precisamente nueva, sino que como ya decíamos en un principio nos recuerda inevitablemente al triste caso de Chronicles of the Sword.

La prueba del algodón

Como en el anuncio televisivo, a este juego de Psygnosis basta rascarle un poco su brillo exterior –lease su vistosidad gráfica– para descubrir que lo que hay debajo deja bastante que desear.

La aventura respeta, eso si, de una manera bastante fiel el argumento de la película homónima de los directores franceses Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, responsables también de la irresistible Delicatessen. El meollo central del asunto gira en torno a una misteriosa plataforma marítima y a la súbita desaparición de algunos tiernos infantes... Miette, la protagonista femenina del juego –Lara Croft ya no está tan sola– será la encargada de descubrir en nuestra compañía la verdad sobre esta oscura historia.

Perdidos en la ciudad

Esa es precisamente la primera sensación que uno tiene cuando comienza su primera partida con esta aventura de Psygnosis: apenas si media docena de objetos que se pueden recoger pero que no se acierta a utilizar –algunos de ellos camuflados con una mala idea ciertamente notoria–, una moderada cantidad de localizaciones que visitaremos una y otra vez en nuestra confusión, y dos o tres personajes que nos ofrecen escasas pistas acerca de que demonios debemos hacer para dar los primeros pasos en nuestro periplo. El resultado: bloqueo, frustración, deseos de apagar el ordenador y no volver a cargar el juego hasta que alguien se apiade del jugador y le proporcione una guía de juego para superar los primeros puzzles...

Triste, pero cierto. Tanto como que la cosa además no acaba ahí ni mucho menos. La pregunta surge rápidamente: ¿nos hayamos ante una compleja aventura con puzzles casi irresolubles, o nos acabamos de topar con un burdo intento de camuflar el corto desarrollo y el reducido número de localizaciones a visitar elevando brutalmente el nivel de dificultad?

Probablemente, y dado lo dicho hasta el momento, ya habreis llegado a la conclusión vosotros solitos de que nos hayamos ante la segunda –y más lamentable– de las dos posibilidades. Lo peor del caso es que una vez solventado el bloqueo inicial del jugador, se entrará en una nueva etapa del desarrollo del juego bastante más sencilla,



Precio: 6.990
Requerimientos: 486DX2 66Mhz, 8MB de RAM, 45Mb de disco duro libre, MS-DOS 5.0 o Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts



El meollo central del juego gira en torno a una misteriosa plataforma marítima y a la súbita desaparición de algunos tiernos infantes

hasta el punto que los aventureros más curtidos no encontrarán demasiadas dificultades para completar la aventura en apenas tres o cuatro horas.

Jugar y perder

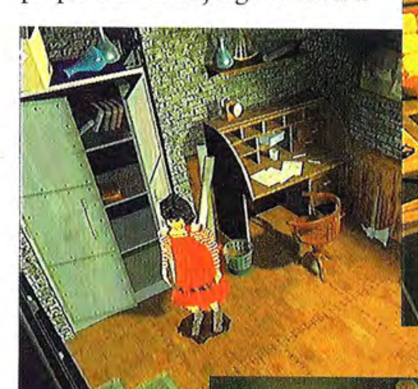
Una vez dicho lo anterior, parece que pocas más cosas se pueden decir que cambien la valoración definitiva sobre esta aventura. En realidad es así, pero no deja de resultar frustrante el comprobar como Psygnosis ha tenido en sus







manos los elementos para dar forma a una fantástica aventura y ha permitido que la oportunidad se le escurriera entre las manos. Nos explicamos: los decorados 3D, la animación de los personajes, la forma en que estos se acercan y alejan, la ambientación de cada zona, la banda sonora e incluso la propia trama del juego si están a





la altura de lo que se podría esperar de un gran juego.

Por ello, y por que la compañía inglesa responsable de maravillas tales como los adorables y suicidas Lemmings, nos ha demostrado ya en sobradas ocasiones que es capaz de lo mejor, no perderemos la esperanza de que esta misma brillante tecnología sea más adelante empleada en una aventura cuyo desarrollo y puzzles estén también a la altura.

Por último, comentar como detalle positivo que el juego ha sido traducido –que no doblado– a nuestro idioma, algo que restará algo de la ya sobredimensionada dificultad inicial a los usuarios españoles para acercarse a este juego, que le hace un flaco favor a la película de Jeunet y Caro, infinitamente más recomendable que esta aventura de Psygnosis.

El truco es...

Aunque parezca increíble, en los muelles camino del faro hay una barra de metal semi-oculta encima de unas cajas. Cógela y utilízala en la caja de electricidad del lado izquierdo del faro para provocar un cortocircuito, pero no olvides esconderte a la derecha, detrás de una gran bobina de cable, si no quieres ser pillado "in fraganti" después de tu barrabasada.

Calificación

La Ciudad de los Niños Perdidos

Pros: La calidad técnica del producto es impecable, hasta el punto que la podríamos definir como una sabia mezcla entre Alone in the Dark y Little Big Adventure.
Contras: En un primer momento la dificultad del juego es sencillamente abrumadora; por contraste, una vez superado el bloqueo inicial y una vez captada la idiosincrasia del juego, éste se puede acabar en apenas tres o cuatro horas, algo realmente frustrante. Sólo se puede salvar siete partic

Inculcando valores

Terratopia

Las aventuras gráficas también están llegando a las audiencias más jóvenes, los jugadores del futuro, con similares tecnologías y extensiones.



Precio: 6.990 (orientativo)
Requerimientos : 486 25MHz, 8 MB de RAM, Windows 3.1 o superior o Windows 95, ratón, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Virgin Sound and Vision
Distribuidor: Arcadia

Utilizando los mismos elementos que una aventura para un público más adulto, y adaptando los puzzles, temáticas y lenguaje a los jóvenes, cada vez son más los productos que con o sin fines educativos, pero siempre con propuestas formativas del carácter y la personalidad, salen al mercado.

Sin embargo muchas veces, tanto en juegos de ordenador como en series de dibujos animados o libros, los contenidos y su presentación alcanzan sorprendentes niveles de lo que un jugador adulto y experto vendría a llamar "babosería interactiva". Por despectivo que pueda parecer el término, lo cierto es que los diálogos y actitudes son melosos hasta el límite, y tienden a convertir al infante en un "modosito" que lo ve todo de color de rosa.

Más o menos esto es lo que se puede apreciar en Terratopia, una aventura gráfica en toda regla que presenta a unos jóvenes llamados "Terrasoldados" –la versión moderna de los "boy scout"–, que pueden transformarse en sus animales tótem. Sus misiones tienen todas fines ecológicos, la última moda en orientación juvenil, para conseguir que los hombres y mujeres de mañana no sean tan animales como los de hoy. Aunque el objetivo final sea éste, los medios para conseguirlo son los comunes de cualquier aventura: puzzles, objetos, conversaciones, y demás elementos inherentes al género.

A nivel técnico, hay dibujos animados, gráficos en alta resolución, y un sistema de movimiento tipo Myst, sin la más mínima transición entre pantalla y pantalla. Tanto la banda sonora como las voces –todas en castellano–, poseen una calidad muy por encima de la media, al igual que la correctísima traducción que se ha hecho de textos y guión.

Terratopia es una aventura gráfica para jóvenes con una temática muy de moda en cuanto a "dirección ideológica", intentando inculcar al jugador una serie de valores marcadamente ecologistas, utilizando en todo momento un lenguaje demasiado empalagoso.

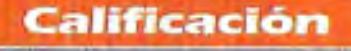






El truco es...

Aunque todos los puzzles se pueden resolver más de una vez, lo único que se consigue con ello son un par de pistas repetidas, así que confórmate con resolverlos una sola vez y sigue avanzando.



Terratopia

Pros: La traducción y el doblaje son magníficos, y la calidad técnica de los gráficos y dibujos animados mejora lo que se puede ver en muchos otros productos.
Contras: La base ideológica es demasiado [a]mericana, y el lenguaje [de al]gunas situaciones son demasiado ñoños.

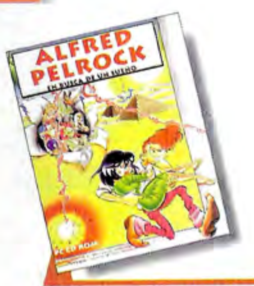




Increíble, pero cierto

Alfred Pelrock: en busca de un sueño

El resurgir de la leyenda negra del software español o cómo convertir una buena idea en una mediocre realidad



Precio: 2.995
Requerimientos : 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, VGA, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, DOS 6.0 o Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: DDM
Distribuidor: DDM

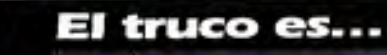
Aunque últimamente algunas producciones españolas habían demostrado un nivel de calidad que se aproximaba bastante al de las foráneas, siempre hay ovejas negras y excepciones que confirman la regla. Y éste es el caso de Alfred, una aventura gráfica que hace aguas por todas partes. En primer lugar, en un intento de resultar gracioso, el guión se ha quedado en algo chabacano y totalmente carente de gusto, debido principalmente a ciertos elementos que se han introducido de forma gratuita sin más motivo que la calentura de alguna mente adolescente. En general, desde la introducción al propio desarrollo de la aventura, el guión bien podría ser el de una de las películas del destape, tan populares en los 70 y principios de los 80.

Para continuar, brillan por su tremenda lentitud la animación y el movimiento, tanto en el juego como en la intro. Una serie de dibujos en cartulinas pasadas a mano, producirían una animación mucho más veloz y fluida. Para que nadie pueda quejarse, en Alfred también hay voces, aunque dada su ínfima calidad tanto a nivel técnico como interpretativo, ya son motivo de queja para cualquiera.

Sumándose a la larga lista de despropósitos del juego, están los gráficos: muchos poseen una buena concepción y realización, consiguiendo un aspecto visual óptimo, mientras que otros parecen dibujados por un niño de cinco años.

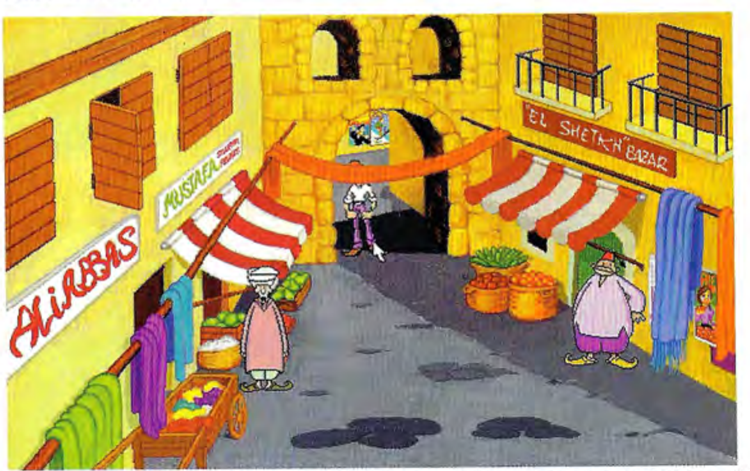






El truco es...

Si a pesar de todo juegas a Alfred, aquí va una pista que te abrirá bastantes posibilidades de juego: tira el ladrillo contra la ventana que hay sobre la tienda de "Todo a 100", y dentro podrás comprar un alargador y un símbolo egipcio que necesitarás más tarde.



Reviviendo el pasado, justo el momento en que la época dorada del software nacional comenzó a salpicarse de malas producciones que casi acabaron con la industria española, este juego supone una mancha en el hasta ahora impecable expediente del sector del desarrollo ibérico. Ni siquiera su bajo precio hace que merezca la pena comprarlo.

Calificación

Alfred Pelrock: en busca de un sueño

Pros: Productos como Alfred contribuyen a que otros productos menos mediocres parezcan aún mejores.
Contras: Esta producción es un torrente de sinrazones que rememora muchas cosas que el español medio debería tener más que superadas.

Con la salud sí se juega

Theme Hospital

La serie de simulación que Bullfrog inició con Theme Park, se ve ahora continuada con Theme Hospital, un entretenido y adictivo juego que otorgará al jugador la dirección y gestión de un hospital. ¿Te atreves a jugar con la salud de una ciudad?

Quizá la Seguridad Social debiera entregar también el control de su gestión y dirección al mejor jugador resultante de un campeonato nacional de Theme Hospital. Todo el mundo se queja de las listas de espera en las consultas médicas, de la insuficiencia de los servicios, la carencia de especialistas y aparatos, la mala actitud y preparación de algunos miembros del personal sanitario,... En definitiva, ¿quién no ha dicho en alguna ocasión que el sistema sanitario de este país era una auténtica porquería?

Con Theme Hospital, el jugador tendrá la oportunidad de comprobar lo difícil que es conseguir que un centro de atención médica funcione correctamente, y si extendemos esta dificultad a un sistema sanitario nacional completo, el problema será mayúsculo. Por otra parte, si el jugador es capaz de hacer que su simulación sea impecable, debiera opositar a director de hospital o algo parecido.

Poco a poco

Todo comienza cuando el jugador recibe la dirección de un modesto hospital, con un modesto sueldo, un modesto presupuesto, y un edificio vacío. Lo mismo sucede con los otros tres centros de la zona que controla el ordenador. Un banderazo de salida pone en marcha un cronómetro que concede algo de tiempo para prepararlo todo antes de que los pacientes empiecen a acudir a los hospitales, y la carrera comience.

Antes de poner nada en el edificio, hay que echar un vistazo a su extensión y forma, y también a los edificios colindantes para tener una adecuada visión de futuro y planificar la estructura de las consultas y los distintos departamentos. Lo primero, por supuesto, será colocar una recepción y contratar a una recepcionista. Seguirán las consultas de medicina general, psiquiatría y enfermería, cada una de ellas con sus médicos –especialistas en ciertos casos–, y todo el mobiliario necesario para uso de pacientes, como bancos para sentarse, máquinas de bebidas, y plantas para hacer que se sientan cómodos.

También hay que tener en cuenta las necesidades de médicos y pacientes, lo que obliga a crear una serie de infraestructuras básicas como una sala de personal, unos lavabos, salas de formación, laboratorios de investigación, farmacias, etc. Progresivamente, cada hospital ha de contar con los elementos y personal necesarios para atender y tratar al máximo número de pacientes de forma eficaz, sin perder a ninguno por una mala gestión o fallecimiento, y manteniendo una reputación aceptable dentro de la comunidad.

El enfermo imaginario

Los pacientes acuden a los hospitales con numerosos problemas que requerirán diferentes tratamientos y consultas, pero sería bastante deprimente y peliagudo que las enfermedades fuesen reales. Por ello Bullfrog, y por extensión, Electronic Arts en el proceso de localización del juego, han ideado curiosas dolencias como la Arguiñanitis –un terrible mal que aqueja a una buena parte de la población y que requiere un tajante tratamiento psiquiátrico–, el Síndrome del Rey –varones que se creen Elvis–, Invisibilitis –un grave problema que se soluciona con



Precio: 6.990
Requerimientos: 486DX2 66MHz, 8MB de RAM, 25MB de espacio en disco duro, MS-DOS 6.2 o Windows 95, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts





la ingestión de una tinta visible–, Paciente Cabezudo –que exige una Inflatoterapia agresiva–, y muchas otras que no mencionaremos para no restarle diversión al juego.

La reputación lo es todo

Básicamente hay tres grandes factores en el juego: la construcción y mantenimiento de instalaciones, la contratación y formación de personal, y la investigación y desarrollo de nuevas tecnologías y tratamientos. Gestionándolos de forma adecuada se conseguirá un nivel aceptable de ingresos y una reputación impecable en la comunidad, así como aumentar el valor del hospital. La combinación de estos tres elementos dará como fruto una oferta para dirigir otro centro, lo que supone un avance de nivel.

Para contribuir a mejorar la reputación y aumentar los ingresos económicos, se producirán diversos eventos a lo largo del juego, como las urgencias –que suponen primas adicionales a la factura habitual por curación–, o las visitas de VIP's, quienes harán una donación si encuentran las instalaciones y la atención satisfactorias. Hay que tener cuidado con estos dos elementos, ya que un resultado negativo influye directamente sobre la reputación del hospital.

Otros acontecimientos, como terremotos o epidemias provocadas por un exceso de suciedad, producirán deterioro en las máquinas –al igual que su uso excesivo– o alarma social, algo muy peligroso para la reputación y los ingresos, sobre todo cuando Sanidad toma cartas en el asunto.

Ojo con el personal

Con bastantes pacientes satisfechos por haber sido bien atendidos, disponer de lavabos y máquinas de bebidas, bancos para sentarse y una temperatura agradable dentro del hospital, la reputación crecerá, y con ella la afluencia de público. Los médicos, enfermeras, bedeles y recepcionistas jugarán un importante papel en todo ello, ya que cada uno tiene una personalidad y un nivel de especialización que el paciente notará rápidamente. Por ello es vital que los bedeles, enfermeras y recepcionistas sean amables y trabajadores, y que los médicos posean la mejor formación posible dentro de su campo.

Todo esto se percibe a través de la vista y el oído mediante una pers-

Cada hospital ha de contar con los elementos y personal necesario para atender y tratar al máximo número de pacientes de forma eficaz





Es vital que los bedeles, enfermeras y recepcionistas sean amables y trabajadores, y que los médicos posean la mejor formación posible

El truco es...

No descuides nunca el nivel de calefacción: coloca suficientes radiadores y mantén una temperatura adecuada. Cada consulta o sala de tratamiento debe tener al menos uno, dependiendo de su tamaño, y los pasillos deben tener suficientes para que nadie se queje. Lo mismo se aplica a las plantas, y en el caso de las papeleras –que sólo se pueden poner dentro de habitaciones–, dos mejor que una.





pectiva isométrica y gráficos 3D en alta resolución acompañados por divertidas animaciones también 3D, textos y voces en castellano, y un interfaz cómodo y sencillo a pesar de las numerosas opciones y posibilidades del juego. Esto último confiere además un alto nivel de cómoda jugabilidad del que otros programas de simulación, carecen por completo.

Theme Hospital es un divertidísimo y aún más entretenido desafío a la capacidad de gestión y reacción del jugador, su ingenio, y su habilidad. Aunque no habría bastantes páginas para expresar con palabras la inmensa cantidad de posibilidades que ofrece el juego, esta nueva producción de Bullfrog es uno de los mejores productos de su categoría, brillando por encima de todos los SIM's de Maxis y de muchos otros juegos de distintos géneros. Al igual que en otros títulos se juega de alguna forma a ser Dios, algo parecido podría decirse de Theme Hospital, ya que pone en tus manos las vidas de incontables pacientes que sólo tú puedes vigilar y prolongar.



Calificación

Theme Hospital

Pros: Theme Hospital posee todos los elementos de un número uno para todos los jugadores que gusten de la estrategia. Su estructura progresiva permite que los noveles también puedan hacerse con él, descubriendo así un nuevo mundo de entretenimiento y diversión. Es muy, muy adictivo.
Contras: Como sucede en muchos juegos, Theme Hospital llega a ser repetitivo en un momento dado, ya que los pasos iniciales son constantes en todos los niveles. Hay algo que se llega a odiar profundamente: tener que colocar plantas, radiadores y papeleras uno a uno.


MIRA LO QUE TE HAS ESTADO PERDIENDO
Sound BLASTER
3D BLASTER PCI
La nueva tarjeta gráfica 3D Blaster PCI eleva la experiencia de juego sobre plataformas PCI a una nueva dimensión de imágenes tan realistas, que hará que tus ojos salten de sus órbitas. Se acabaron los gráficos pixelados y la reproducción de video a trompicones. La 3D Blaster PCI permite el máximo realismo tridimensional a pantalla completa y a todo color para la más rica, nítida e hipnotizante experiencia de entrenimiento que puedas imaginar. Combínala con la increíble Sound Blaster 32 y no darás crédito a tus ojos... ni a tus oídos. La compatibilidad de la 3D Blaster PCI deja a sus rivales fuera de competición, incluyendo soporte de aceleración exclusiva de juegos tales como Direct3D™, DirectDraw™, CGL y Speedy3D.
Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.
4MB PCI BUS
3D BLASTER PCI
Ya son más de 40 juegos, de entre los mejores y más recientes, que aprovechan las ventajas que ofrece la 3D Blaster PCI. Y cuatro de ellos vienen de regalo con la tarjeta: Quake™, Flight Unlimited™, Battle Arena Toshinden™ y Rebel Moon™. Mantén los ojos bien abiertos para no perderte lo que está llegando. Visita nuestra zona de juegos en "Creative Zone" (www.creativelabs.com), el rincón de los jugadores más osados.
Si deseas recibir más información envía tus datos a: Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern
Nombre .... Apellidos ....
Dirección ....
Código Postal ☐☐☐☐☐ Población ....
COGAWO/3D
SIDE ART 97

¡Achtung Spitfire!

Over the Reich

Dos BF-109 sobrevuelan el cielo alemán. La mañana parece tranquila. De pronto la radio transmite un grito: ¡Achtung Spitfire!, Un piloto inglés empieza a disparar contra uno de los miembros de la patrulla amparado por el Sol y las nubes. Todo ha terminado, uno de los aviones cae envuelto en llamas y el Spitfire se desvanece tan rápido como apareció... Una marca más en el fuselaje... un hombre menos en Alemania.

Precio: 5.850
Requerimientos : 486 DX 33MHZ, 8 MB RAM, CD- ROM 2X, 11 MB de disco duro, MS DOS 5.0 o Windows 95, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2 y E-Mail.
Editor: Avalon Hill
Distribuidor: System 4

Over the Reich es uno de esos programas que no olvidaremos fácilmente. Una conversión nueva del clásico juego de tablero de Clash of Arms al mundo del ordenador por Avalon Hill. Un programa que sirve para demostrar –y como ejemplo fundamental– de cómo se puede mejorar un juego de tablero, de por sí bueno, al pasarlo al ordenador y convertirlo en excelente.

En el programa podemos observar como las características inherentes de cada uno de los aparatos se hallan fielmente representadas, de tal forma que las diferencias en potencia de fuego, maniobrabilidad, control, velocidad y armamento están presentes en todos y cada uno de los aviones incluidos en el programa.

Os puedo decir por experiencia, puesto que el juego de tablero se halla ocupando un lugar primordial en una de mis estanterías y se utiliza bastante, que es el juego a nivel táctico más realista, adictivo y emocionante de la guerra aérea en el período de 1943-45. Pues bien, el juego de ordenador supera al de tablero, y esto es como decir que la película supera al libro, algo bastante inusual, pero cierto.

En primer lugar , la representación gráfica es excepcional, las figuras que representan a los aviones son perfectamente definidas y permiten reconocer cualquiera de los aviones sin ningún tipo de duda.

En segundo lugar, el programa introduce secuencias animadas en blanco y negro de grabaciones reales de la segunda guerra mundial, que impone un cierto toque dramático y realista al programa.

Y en tercer lugar, la jugabilidad es altísima. A nivel de mecanismo de juego, puesto que han eliminado un montón de complicadísimos cálculos y de tablas a utilizar, a nivel de poder jugar con un amigo al lado por turnos de combate o a través de Internet. Por si fuera poco, la posibilidad de poder elegir cualquiera de los bandos implicados en la contienda, Alemán, americano o inglés y el poder jugar con cada uno de ellos escenarios o campañas, así como crear y editar nuestros propio escenarios hacen de Over the Reich uno de los mejores programas de estrategia que han pasado por mis manos.



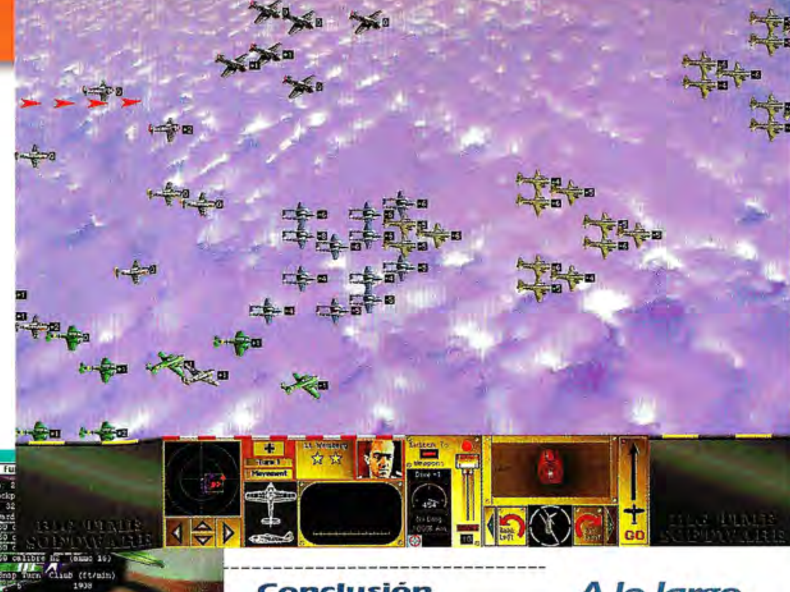


Sistema de juego

El sistema de juego está basado en un sistema de turnos, en el cual podremos mover todos nuestros aviones de uno en uno, utilizando dos sistemas; el primero es sencillísimo y consiste en apuntar con el ratón y señalar el cambio de rumbo o la continuación de éste representado por unas flechas rojas de dirección, o hacerlo manualmente tal y como lo haríamos si estuviéramos pilotando de verdad el avión. Esto se traduce en un tablero de mandos y control con todas las palancas de velocidad, altura, armamento, comunicaciones, timón con los que pinchando sobre ellos con el ratón podremos observar la maniobra elegida.

Una vez terminado el movimiento y las acciones sobre nuestros aviones, y de disparo sobre los aparatos enemigos concluirá nuestro turno y empezará el turno contrario.

Los gráficos y el sonido son muy buenos, la música corre a cargo de un montón de marchas militares e himnos del período que deberemos desconectar si no queremos acabar desfilando por el pasillo de casa. Los efectos especiales son estupendos y logran conectar con el ambiente de lucha y tensión que nos mete en el cuerpo, cambiando un poco el sonido según el tipo de aparato



que nos dispare. Las animaciones de los aviones derribados y de las tripulaciones saltando en paracaídas son muy acertadas e imprimen un poco de dramatismo al desarrollo de la acción.

El truco es...

Volar siempre en circulo, al aparecer el enemigo intentar asignar dos aviones a cada uno de los adversarios, uno de señuelo y el otro de ataque. Proteger los bombarderos de las escoltas enemigas. Hay que procurar atacar los grandes bombarderos enemigos por sus flancos y desde arriba para eliminar la mayor parte de fuego artillero de defensa posible.

Escenarios y Campaña

Los escenarios son amplios y variados, cambian constantemente y según la nacionalidad elegida el tipo de misión, aunque el jugador alemán tiene más misiones de derribo de grandes fortalezas y los aliados misiones de ataque y bombardeo a suelo alemán. Los aparatos según las fecha van cambiando, mejorando y añadiendo nuevos tipos de armamento y de aviones

La campaña consiste en una gestión completa de un escuadrón dentro de las operaciones que te sean encomendadas y distribuidas por misiones que has de completar. Se pueden realizar en cualquiera de las nacionalidades y si te parece poco, te puedes crear las que quieras con un editor de escenarios muy sencillo de manejar.

Conclusión

Un programa que sorprende debido a sus enormes posibilidades, su jugabilidad y a las muchas horas de diversión que promete. Todo ello sin descuidar el enorme rigor documental e histórico con el que se nota que han hecho los aparatos y sus especificaciones. La tremenda facilidad de manejo y la tremenda dificultad que entrañan las operaciones y misiones de combate aéreo son un equilibrio perfecto entre el juego de tablero y el de ordenador, superando con mucho al primero.

Sin lugar a dudas una adquisición obligada para todos los estudiosos de la Segunda Guerra Mundial y los aficionados al "Wargame " serio, que a su vez no ofrece ninguna dificultad para aquél que quiere dar sus primeros pasos en la estrategia.

Mi única duda es ...¿Cuándo puedo ir a comprarme este programa?

A lo largo del juego el programa introduce secuencias animadas en blanco y negro de grabaciones reales de la 2ª Guerra Mundial

Calificación

Over the Reich

Pros: Un juego impresionante, a nivel de gráficos, sonido, adicción y representación histórica. La jugabilidad es tremenda, los escenarios variados, el editor de escenarios es muy bueno y las campañas muy reales a nivel de asignación de recursos materiales y humanos y de planificación como jefe de escuadrón. ¿Qué más se puede pedir a un juego de guerra?

Contras: Especificaciones altas de instalación y mucho espacio de disco duro. Si jugamos de alemán la imposibilidad de tener unos cuantos escuadrones de Spitfire.

La marina te necesita

Wooden Ships & Iron Man

Es la época de la navegación a vela, donde la eficacia y el entrenamiento de las dotaciones de un buque significan la diferencia entre la vida y la muerte. Donde el coraje y el valor son la única escapatoria posible. Es una época construida por buques de madera y hombres de hierro

Nos encontramos frente a una genial conversión del gran juego de tablero de Avalon Hill. Afortunadamente, la gran compañía sigue con la política de conversión de todos aquellos éxitos inmortales que todos los buenos aficionados al "wargame" tenemos en casa.

A partir de ahora y cuando no encontremos adversario para jugar una partida, sólo tendremos que conectar nuestro ordenador y elegir jugar contra él o a través de E-Mail. Por supuesto, siempre tendremos la posibilidad de jugar contra un adversario humano en la modalidad de dos jugadores.

El programa en sí es una evolución mejorada del juego de tablero, evitando la tediosa tarea de tener que apuntar los daños del casco, aparejo y velas o de los cañones, puesto que de ello se encarga invariablemente el sufrido ordenador, puesto que para eso está. Lo único de lo que tenemos que preocuparnos es de la estrategia y táctica del combate que es bastante compleja, por cierto.

El turno de juego

El sistema de juego está basado en el clásico sistema de turnos, un sistema que en este caso beneficia sobremanera, sobre todo en el ámbito de juego vía Internet o contra otro jugador humano, puesto que nos permite controlar todas las acciones y dejarlas completamente terminadas. Una vez hecho esto, acaba nuestro turno y pasa al jugador contrario. Las acciones siguen siendo las mismas que en el juego de tablero y comprenden: el control de la propulsión del buque, establecido por la cantidad de velamen izado y de la posición del viento respecto de nuestro barco, la asignación de la dotación de cañones y de los equipos de abordaje. La transferencia de miembros de la tripulación a tareas de mantenimiento y reparación de la nave. La información en pantalla es exhaustiva y proporciona todos los datos útiles, el número de hombres muertos y heridos que tenemos, los aparejos que llevamos colgando, la cantidad exacta de cañones que nos han volado, etc.





Lo único que falta de contabilizar son las risas de los marinos ingleses, puesto que los barcos franceses y españoles están muy bien representados en cuanto a tripulación y habilidades y en las guerras Napoleónicas. Hay que reconocer que nuestros buques son como tortugas comparando la velocidad con ellos y sus cañones parecen dotados de telemetría láser cuando nos disparan. (Seleccionar Trafalgar para más detalles).

En el apartado de gráficos y sonido podemos decir que son bastante normales y comunes, consiguiendo ambientar que es de lo que se trata, sin ser algo excepcional. Los efectos de lucha, disparo, etc, son muy buenos y consiguen meterte en la atmósfera de la guerra naval. Los gráficos se podrían haber mejorado bastante, y conseguir unos barcos en tres dimensiones bastante más aparentes, pero se le puede perdonar debido sobre todo al buen mecanismo de juego y la adicción que provoca.

Escenarios y Campaña

Los escenarios están muy bien creados y observan un aliciente



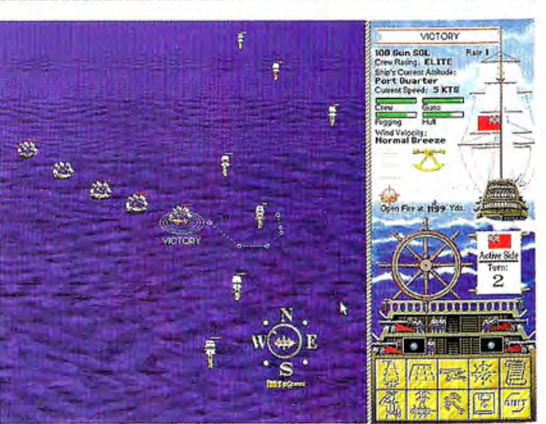
Precio: 5.850
Requerimientos : 486 DX 33MHZ, 8 MB RAM, CD-ROM 2X, 11 MB disco de duro, MS DOS 5.0 o Windows '95, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2 y E-Mail
Editor: Avalon Hill
Distribuidor: System 4



histórico importante; todos ellos están basados en combates reales de la época. Todos ellos llevan una introducción histórica y un resumen o comentario del resultado final del enfrentamiento . Podemos elegir la época de la Revolución Americana o el período Napoleónico. Los escenarios son más escasos en el primero, pero no por ello menso divertidos y en ambos, podremos disfrutar de batallas de todos los tamaños y posibilidades, desde un enfrentamiento de uno contra uno hasta gigantescas batallas como Trafalgar. En el modo de campaña empezaremos en la época revolucionaria e intentaremos varias misiones contra navíos Ingleses, de escolta, bloqueos, etc. El único defecto es que no nos permite en el modo de campaña alterar los bandos, teniendo siempre que ser americano.





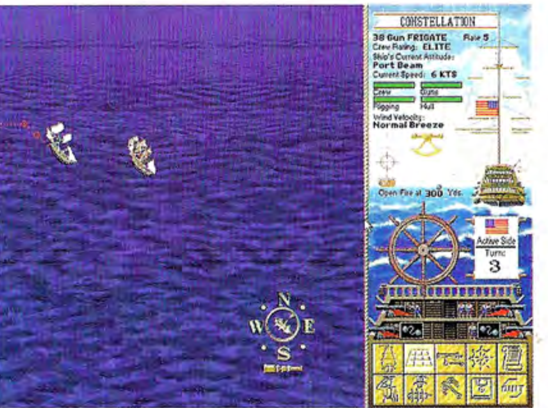




La información en pantalla es exhaustiva y proporciona todos los datos útiles acerca de nuestro buque

El truco es...

El mejor truco es dejar el velamen en manos del ordenador, puesto que ello nos permite centrarnos en el fuego artillero y la interceptación de la deriva de los buques enemigos, evitando que las los aparejos caigan al traste cuando el viento sople con muchos nudos. A la hora de disparar dejaros orientar por las distancias mediadas por el ordenador. Intentar disparar rastrillando, es decir, de popa a proa del enemigo.



Opinión final

Una conversión muy acertada que nos procurará bastantes horas de entretenimiento, muy adecuado para los aficionados a las guerras navales y a los Napoleónicos, pues como es norma en Avalon Hill, la rigurosidad documental y la realidad histórica son constantes en todos sus productos.

Calificación

Wooden Ships & Iron Man

Pros: La conversión es excelente, todos los buques se hallan muy bien representados y es fácil distinguir un navío de línea de una fragata, o ver un brulote a simple vista. La jugabilidad es excelente, y aumenta a través de Internet o con un amigo cerca. La posibilidad de crear tus propios escenarios. La adicción que el programa crea.

Contras: El modo de campaña es un poco limitado. Los gráficos podrían haber sido más detallados y conseguir unos buques más estéticos a la vista. A veces en batallas grandes el programa se vuelve un poco enrevesado y duro de controlar con tantos factores. Dios es Inglés, si no os lo creéis os convenceréis al acabar el programa y observar la suerte aniquiladora de la que hacen gala.

Entre tu ordenador y el cyberespacio

POD

Llega un momento en cualquier género de juegos en que resulta muy difícil llegar más lejos, ya sea a nivel conceptual o técnico. Demostrando la calidad de sus equipos de desarrollo, Ubi rompe barreras con POD.

Aunque el argumento sea puramente accesorio en un juego de carreras, en el caso de POD se presenta una historia mediante un vídeo de cuatro minutos. Un virus aparece en el planeta Io, destruyendo absolutamente toda forma de vida que encuentra a su paso. Aterrados ante la devastación, los habitantes de Io huyen del planeta en naves espaciales. Sin embargo, al final del proceso de evacuación, resulta que no hay plazas para los últimos supervivientes, no para todos. Para decidir quién tendrá opción a salvarse, se organiza una trepidante carrera cuyo ganador obtendrá el preciado billete de salida de Io. Así pues, el jugador debe correr en principio por su vida.

POD no es un juego de carreras como los demás, algo que se nota inmediatamente al conocer algunas de sus características. Aunque antes de profundizar más en él, hay que mencionar que existen dos versiones de este juego: la edición Pentium y la MMX. Esta última, ya en el mercado desde hace unos meses con los nuevos procesadores MMX, se diferencia de la que ahora analizamos principalmente en una calidad gráfica y velocidad abismales que poco tienen que ver con nada que se pueda imaginar, pero dado que la mayoría de los jugadores optarán por la edición Pentium, es en ella en la que se centrará este artículo.

Los circuitos

Una de las primeras virtudes que salta a la vista diferenciando POD de cualquier juego de carreras anterior, es la cantidad y calidad de los circuitos. Hay un total de 36 pistas que poseen un nivel de dificultad creciente, todas ellas con un trabajo 3D impresionante que ofrece al jugador un mundo virtual con edificios, túneles, cielo, horizonte, infinidad de detalles que enriquecen el juego, y múltiples variaciones que harán las delicias de cualquiera.

Hay túneles, puentes, caídas, atajos, rodeos, accesos secretos, rampas, toda una amplia gama de elementos que sorprenden no por novedosos, sino por la forma en que se utilizan y su combinación en el diseño de cada circuito. Al competir es posible caerse de un puente sin barreras, o adelantar a otros vehículos tras una salvaje caída de veinte metros. Y todo esto, sin contar con que una vez superados todos los circuitos, se contempla la posibilidad de volver a correr en ellos en sentido contrario, lo que constituye toda una experiencia una vez que se está acostumbrado a cada pista y sus trucos.

Máquinas de velocidad

Los vehículos que se pueden escoger para correr, suman un total de ocho. Cada uno de ellos tiene sus virtudes y defectos, pero está en manos del jugador el poder alterar cinco parámetros que influyen sobre otros 20, con lo que se puede ajustar el coche para obtener un rendimiento óptimo en cada circuito en función de la cantidad de rectas, curvas y pendientes que haya en el mismo.

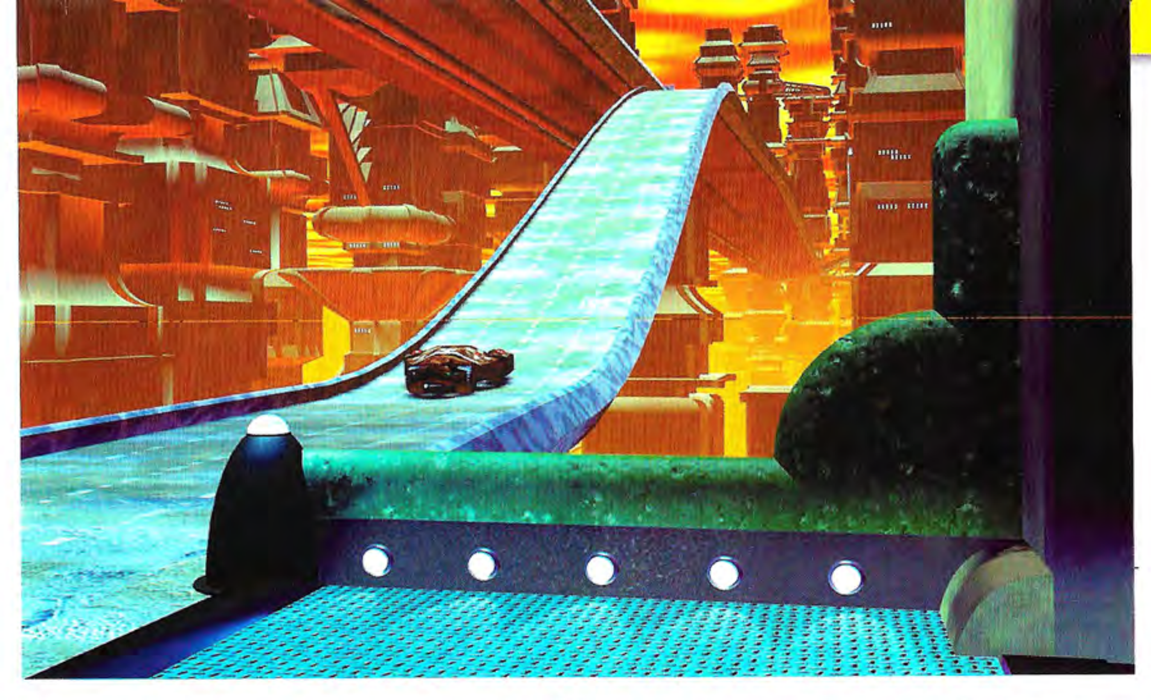




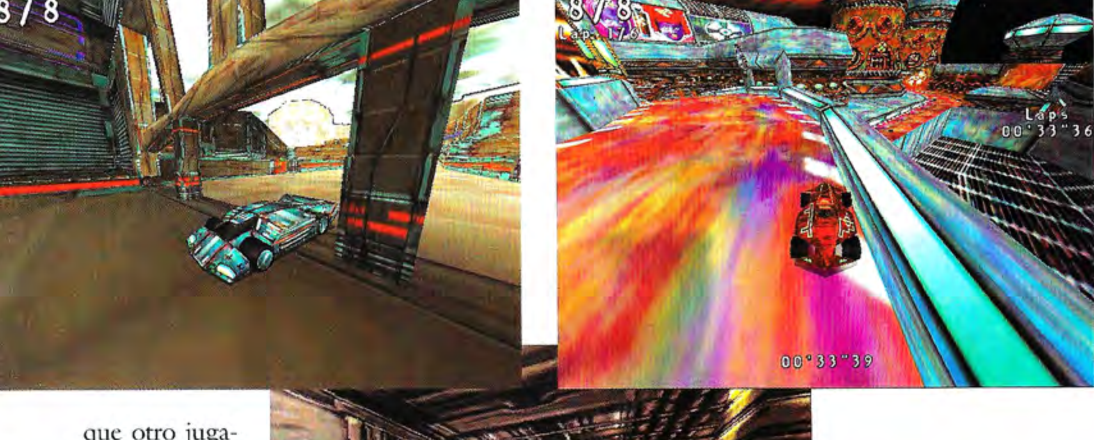




Precio: 7.995
Requerimientos : Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft



Los parámetros que se pueden modificar son aceleración, frenos, agarre, estabilidad y velocidad, y cada vehículo dispone de un total de 300 puntos para repartir entre ellos. La incidencia de estos valores sobre el comportamiento del coche en la competición es decisiva, puesto que se han tenido en cuenta todas las leyes físicas aplicables a cada caso para conseguir una simulación fiel a la realidad. Esto se nota en aspectos tan tontos como que no se puede redireccionar el coche si éste está en el aire, cosa perfectamente posible en otros títulos. También se deja traslucir este trabajo de realismo en cuestiones como la estabilidad en relación con la dirección, que puede quedar mermada por una excesiva aceleración frente a un escaso agarre.



A pesar de que esto puede parecer algo complejo de partida, existe una opción de ajuste automático para aquellos que no quieran romperse la cabeza alterando estos parámetros, aunque cuando se conoce bien el comportamiento del vehículo en competición, resulta fácil saber qué hay que cambiar para mejorarlo.

Competición a la carta

Los modos de juego que ofrece POD, incorporan alguna novedad que nunca se había visto en otro título. Además de las habituales opciones de un solo jugador y multijugador –que explicaremos más adelante–, se puede jugar con la pantalla dividida y en modo "fantasma". Para fomentar la competencia entre conocidos que no dispongan de tiempo para jugar juntos en un mismo ordenador, o no tengan medios para competir en red, es posible salvar a disco un archivo que contenga la mejor vuelta de una carrera, y que otro jugador utilice esta carrera para competir contra el fantasma del jugador original. De esta forma, se puede competir contra otra persona sin que ésta esté físicamente presente ni siquiera en red, y con la ventaja de que no existen colisiones contra este vehículo.

Por supuesto, también se ofrecen carreras simples, mano a mano, contrarreloj, campeonato, y un campeonato a medida en el que se pueden definir los circuitos, tiempos de modificación de vehículos, y otros factores que configuren una competición única para una serie de jugadores.

La inteligencia artificial, si bien no es perfecta en algunos aspectos, cuida mucho determinados detalles que hacen que los competidores controlados por el ordenador constituyan un auténtico deaafio para el jugador humano, de forma que no hay estrategias realmente infalibles para conseguir la victoria en todos los casos. No sirve de nada conocer palmo a palmo un cir-

Hay un total de 36 pistas que poseen un nivel de dificultad creciente, todas ellas con un trabajo 3D impresionante



cuito si el vehículo no está adecuadamente ajustado para la pista, y si así fuera, es recomendable conocer perfectamente las debilidades del vehículo propio para intentar contrarrestarlas en los puntos conflictivos aunque sea optando por cerrar el paso al perseguidor más inmediato.



El truco es...

Cuando veas que uno de tus perseguidores te va a adelantar, ciérrale el paso colocándote en su misma trayectoria. De esta forma, además de evitar el adelantamiento, cuando te alcance y se produzca el impacto, cobrarás algo más de velocidad y él en cambio, perderá terreno. Ten mucho cuidado con esta maniobra si intentas llevarla a cabo cerca o durante una curva.

Un gran paso

En cuanto al aspecto multijugador, aquí reside quizá el mayor y más convincente argumento en favor de POD. Las opciones de competición son exactamente las mismas mencionadas anteriormente, pero es en realidad la forma técnica de realizar la conexión lo que jamás otro juego ha ofrecido antes. Varios jugadores pueden conectarse mediante módem, red, conexión directa o Internet, algo normal y habitual en muchos títulos. Lo que ya no es nada corriente, es que estos cuatro sistemas de conexión se puedan combinar entre sí de forma que, por ejemplo, un jugador se conecte a otro vía módem, mientras éste a su vez está conectado a una red de área local donde juegan otras tres personas, una de ellas conectada a través de Internet a otros dos jugadores, y uno de ellos a un octavo mediante un cable serie.

Por supuesto, como cada vez que alguien encuentra o desarrolla algo nuevo, este sistema de conexión múltiple ya está siendo implementado por otros equipos de desarrollo en futuros títulos, pero en Ubi siempre podrán decir que fueron ellos los promotores e inventores del sistema.

En el cyberespacio

A través de Internet, además de ofrecer la posibilidad de jugar en un servidor gratuito, Ubi ha querido hacer de POD uno de los juegos preferidos por usuarios de todo el mundo. De forma también gratuita, hay unas páginas especiales dedicadas a este juego, donde cualquier jugador podrá encontrar nuevos coches, nuevos circuitos, tablas de clasificación mundial, mejores tiempos, fantasmas procedentes de todo el mundo, participar en campeonatos, y una buena cantidad de detalles acerca de POD y su creación.
Todo esto ya es de por sí toda una novedad, pero quizá el aspecto más importante de todo ello es que el jugador podrá rentabilizar al máximo su inversión en POD sin costes adicionales en discos de misiones o circuitos, ya que Ubi ofrece nuevos circuitos y demás totalmente gratis.

Un jugador, desde cualquier punto del globo, podrá enviar a esas páginas WEB sus fantasmas y mejores tiempos, para que todos los demás usuarios de POD puedan utilizarlos en sus hogares. También se han creado áreas especiales donde los competidores podrán "descansar" y conversar entre sí, comentando sus experiencias y últimas novedades. Todo ello en cinco idiomas, incluido el castellano, al igual que el propio juego.

Realidad virtual

Además de todo lo anterior, que evidentemente conforma un gran juego, POD pone al alcance de sus jugadores unos gráficos que en calidad, no tienen nada que envidiar a los de Megarace 2, y que además poseen multitud de detalles que anteriormente se han visto en algunos títulos, pero nunca concentrados en uno solo.



En POD hay horizonte, clima y cielo cambiantes, efectos de iluminación con luces y sombras, y diferentes vistas que te dejarán boquiabierto

Por supuesto, todo en POD es tridimensional, con una resolución de 640x480 en 32.000 colores a pantalla completa (aunque hay varias resoluciones más como entrelazado, y opción a reducir la pantalla). La velocidad de la animación es de un mínimo de 25 imágenes por segundo, que en función de la máquina, la tarjeta gráfica (incluyendo las 3D más populares) y el procesador, pueden alcanzar las 120 imágenes por segundo en un MMX 200 MHZ.

Además del propio circuito y todos sus elementos, en POD hay horizonte, clima y cielo cambiantes, efectos de iluminación con luces y sombras –habiendo zonas totalmente oscuras en las que prácticamente hay que adivinar hacia dónde girar–, y diferentes vistas que dejarán al jugador boquiabierto. Por ejemplo, si un coche derrapa en una zona del circuito y deja marcas sobre el terreno, esas marcas seguirán allí durante toda la carrera. Los neumáticos se pueden quemar produciendo humo, y según la dirección que se encare, cuando hay sol el jugador puede quedar momentáneamente cegado por el resplandor. También hay opción a activar espejos retrovisores que permiten controlar a los perseguidores más inmediatos.

Grandes y pequeños pilotos

Para que nadie se sienta defraudado por un nivel de dificultad excesivo, se han implementado tres modos válidos en cualquier competición: fácil, normal y difícil. Éstos no sólo afectan al comportamiento de los vehículos controlados por el ordenador, sino también al nivel de daños del coche y la necesidad de entrar en boxes para reparar o repostar el vehículo. Los daños por impactos, golpes o caídas, son perfectamente visibles en la carrocería, y también en un pequeño diagrama sobreimpreso en pantalla.







Gracias a este diseño, no hace falta ser un experto conductor para poder disfrutar con POD, consiguiendo mayor experiencia a medida que se vaya jugando más y más, y al mismo tiempo, los reyes de la carretera que han demostrado sobradas veces en otros títulos su calidad de conductores, encontrarán en POD un digno rival con múltiples opciones que desafiarán su habilidad.

POD es una experiencia única para cualquier jugador, y a pesar de que sus requisitos sean altos, merece totalmente la pena pasar ese detalle por alto dada la impresionante oferta del producto. La jugabilidad es grandiosa, y su rejugabilidad, teniendo en cuenta la gran variedad de circuitos y vehículos incluidos con el juego, y la posibilidad de obtener más a través de Internet, es casi infinita. Sus novedosas opciones multijugador constituyen un paso más para la industria de los juegos de ordenador en general, no sólo para los juegos de carreras. Todo esto, junto a una banda sonora original que cambia según grupos de circuitos, y unos efectos de sonido bastante realistas, hacen pensar que POD se configura ya como uno de los grandes juegos de este año, a pesar de que aún no hayamos alcanzado el ecuador del 97.

Calificación

POD

Pros: Todo en POD, desde su diseño a su calidad gráfica, pasando por las opciones multijugador, las competiciones en solitario, y las posibilidades que ofrece a través de Internet, apunta hacia nuevos horizontes en la industria de los juegos de ordenador.

Contras: En algunos Pentium poco potentes, hay que eliminar algunos detalles gráficos o bien reducir el tamaño de la pantalla, para poder disfrutar de una velocidad adecuada. Algunos adelantamientos de vehículos controlados por el ordenador, resultan incomprensibles.

100% Juego

Darklight Conflict

Wing Commander 1-4, Privateer 1 y 2, y algunos otros simuladores de combate espacial han definido un género que últimamente estaba de capa caída por culpa de aquello de "mucho vídeo y pocas nueces".

Cor suerte para dicho género, por fin alguien se ha molestado en hacer un juego sólidamente basado en el juego y la jugabilidad, no en tres horas de irritante película. Parece que en estos tiempos nadie es capaz de vender un juego por sí mismo, y que es necesario incluir toneladas de animaciones y efectos que no sirven para nada. La compañía inglesa Rage se niega a aceptar esta forma de trabajo y prefiere centrarse en que sus producciones sean divertidas, entretenidas y jugables.





Y exactamente eso han conseguido con Darklight Conflict, un simulador de combate espacial que por supuesto tiene una historia detrás, un modo de campaña, otro arcade y opción multijugador, pero que ante todo y por encima de lo demás, es jugable, entretenido, bonito, y está bien hecho. Claramente algo muy difícil de ver, sobre todo estos meses.

El guión clon

El guión de este juego no es en absoluto original, y cualquiera será capaz de encontrar semejanzas ya no con otros juegos, sino con algunas películas, series de TV e incluso novelas. Un piloto de las Fuerzas Aéreas es abducido al final de un combate y transportado a una lejana galaxia a años luz de la tierra. Sus anfitriones, los Reptons, desean que les ayude a combatir a sus enemigos por antonomasia: los Ovons, criaturas pájaro.

A medida que avanza la campaña, el protagonista descubrirá que los Ovons no son el único enemigo, puesto que los Reptons son carnívoros y devoran a sus prisioneros, con lo que al final, terminará por combatir a ambas razas él solo para salvar a la humanidad de un horrible destino.



Juego a raudales

Las campañas son cinco –con 10 misiones cada una–, y jugándolas la historia cobra relevancia, pero a diferencia de otros títulos (saga WC) el éxito o fracaso en las misiones no afecta al desarrollo de la trama, ya que ésta es totalmente lineal y si hay que repetir una misión veinte veces para pasarla, se repite, porque si no, no se puede continuar. Aquí se encuentra el único escollo de Darklight Conflict, ya que muchas de las misiones, empezando por las de entrenamiento, poseen un elevado nivel de dificultad que sólo los más avezados pilotos conseguirán superar, mientras que el resto de los jugadores tendrá que practicar infinitas horas antes de poder progresar de una forma adecuada.

En el modo arcade, las 50 misiones están disponibles para jugar cualquiera en todo momento, y existe también un modo multijugador.

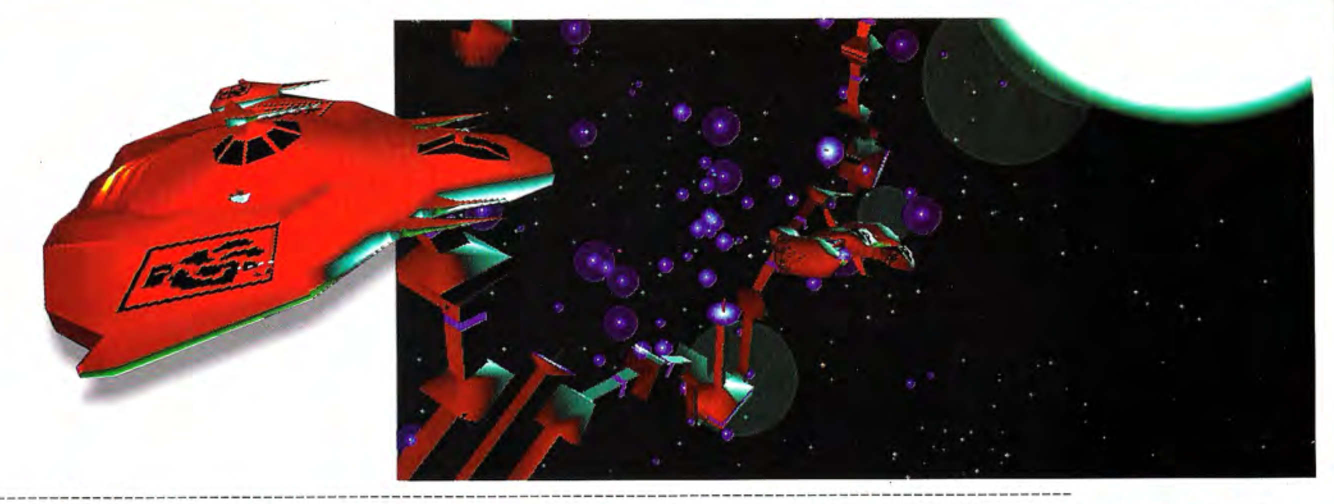
Espacio virtual

Visualmente, Darklight Conflict resulta impecable, con impactantes efectos especiales, buenas explosiones, y unas naves 3D que ya hubieran querido muchos de los títulos del género para sí, realizadas con una generosa cantidad de polígonos en lugar de con texturas mapeadas, consiguiendo así un aspecto más sólido y limpio. Todo sumamente atractivo, y acentuado por una base física que proporciona un sorprendente realismo que en muchas ocasiones se descuida. Por ejemplo, al entrar en el portal hiperespacial, según la trayectoria que lleve la nave se puede producir un giro que por supuesto tendrá una poderosa inercia que podría resultar en una colisión fatal contra el portal.

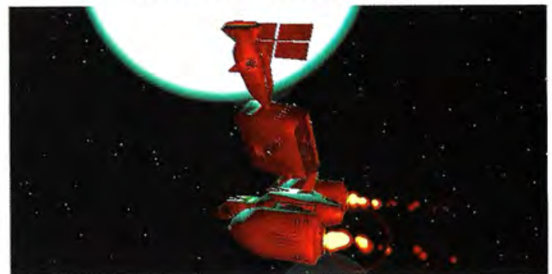
También hay varias vistas que permiten que el jugador se sitúe correctamente en la acción, y un panel de mandos que resulta muy útil para localizar al enemigo. Cada vez que se produce un nuevo evento, llegará un breve informe que aparecerá en la zona inferior



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 60 MHz, 8 MB de RAM, 65 MB de Disco Duro, CD-ROM 4x, SVGA, Tarjeta de sonido, Ratón, MS-DOS 6.2 o Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Rage
Distribuidor: Electronic Arts

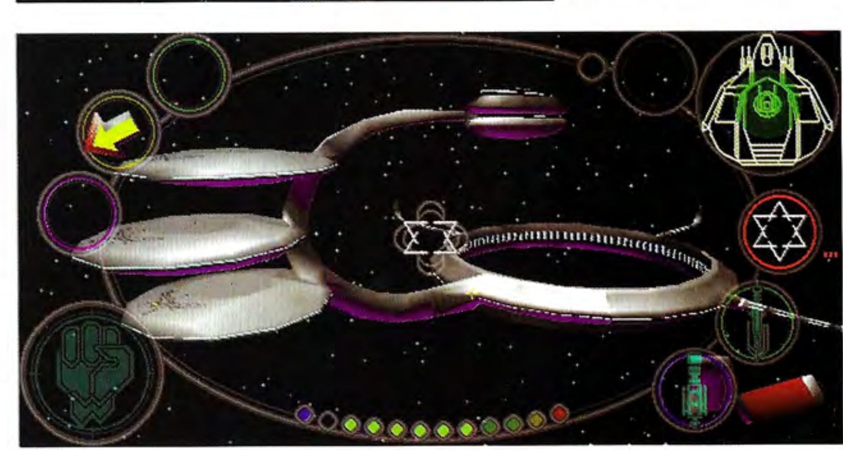






Darklight Conflict es jugable y manejable, vistoso, entretenido y da bastante juego





de la pantalla, sin estorbar para nada al transcurso de la acción.

A pesar del nivel de dificultad, Darklight Conflict es jugable y manejable, vistoso, atractivo, entretenido y da bastante juego, sorprendiendo con todo ello





por ser una producción básica centrada en el juego, algo así como los "unplugged" del mundo de la música. En cualquier caso, todo esto no significa que sea el bombazo del año, sino simplemente que corrige los errores cometidos por otros títulos del género y precisamente por ello destaca. Apto para pilotos expertos, duro para el resto de los usuarios, rebate los flacos argumentos de venta de juegos como Wing Commander IV con una calidad jugable aplastante, aunque por desgracia, tendrá mucho menos apoyo publicitario que éste ya que comparando presupuestos, Darklight Conflict es un jueguecillo de segunda categoría. Ojalá los compradores se den cuenta de que no siempre la calidad de un juego reside en los largometrajes y las animaciones 3D no interactivas ni ilustrativas.

El truco es...

Para entrenarte, antes de intentar pasar las misiones de entrenamiento, utiliza para practicar el modo arcade seleccionando misiones de forma aleatoria. No es necesario que las ganes, pero te acostumbrarás a las diferentes armas y el manejo de las distintas naves.

Calificación

Darklight Conflict

Pros: La jugabilidad es muy elevada, y el sistema de control mucho más fácil que en otros simuladores de combate espacial. Las facilidades de práctica de cualquier misión lo hacen asequible a cualquier jugador.
Contras: El nivel de dificultad de Darklight Conflict es demasiado elevado, resultando bastante frustrante para principiantes que se verán obligados a invertir muchas horas de práctica para dominar el juego.

¡A la velocidad del pensamiento!

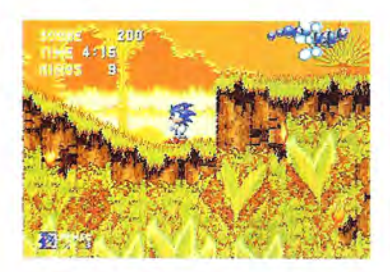
Sonic & Knuckles Collection

Por si no alcanzas un buen nivel de stress a lo largo de la semana, aquí tienes el suplemento ideal que te llevará al borde del ataque de nervios. ¿En resumen? Pues... una mezcla de carrera de obstáculos con toda clase de artilugios ideales para conseguir desequilibrar el sistema neuronal que tanto mimas a lo largo de siete días.

Desafiando las milenarias reglas del reino animal, los zorros y los erizos pueden convivir en el mundo de los juegos para PC. Esta vez tendremos la oportunidad de disfrutar dos juegos distintos que podrían formar en realidad parte de uno solo sin crear una situación de choque –dado su parecido–: Sonic the Hedgehod 3 y Sonic & Knuckles. Y como complemento un tercero que agrupa ambos juegos a la vez sumando los niveles de cada uno. El primero y el último mencionados, pueden ser jugados por uno o dos jugadores; por el contrario, el segundo ha sido concebido sólo para un jugador.

adquirir los superpoderes que encierran: sin ellos te será más que difícil superar algunas situaciones; sin olvidar la obligada recogida de los clásicos anillos, los rizos y las habitaciones ocultas llegar a los lugares profundos. No debes fiarte del terreno, pues existen numerosos puentes que se desmoronan al menor contacto con tus pies. Por otra parte, cuando encuentres un anillo diferente a los demás, habrás entrado en alguna de las fases especiales cuyo objetivo será diferente según el número de esmeraldas que hayas acumulado cuando llegues a ellas. Por ejemplo, en una de éstas fa-











Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 75MHz, 8MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 20MB de disco duro libre, SVGA, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 2
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

El Palacio Esmeralda

Todo comenzó con el descubrimiento de unas esmeraldas en Isla Flotante. Robotnik se apresuró a establecer una base en la isla y convirtió algunos animales en robots. ¿Para qué? Pues para desempeñar un simple cometido: dedicarse a presentar todo tipo de dificultades añadidas a la misión que llevan a cabo nuestros amigos, los cuales se han dirigido hacia los yacimientos de las piedras preciosas para evitar el monopolio del profesor. A lo largo del recorrido efectuado a través de los distintos escenarios en donde se desarrolla la acción, encontrarás diversos monitores sobre los cuales debes saltar para

con sus trampas, muchas de ellas muy difíciles de encontrar.



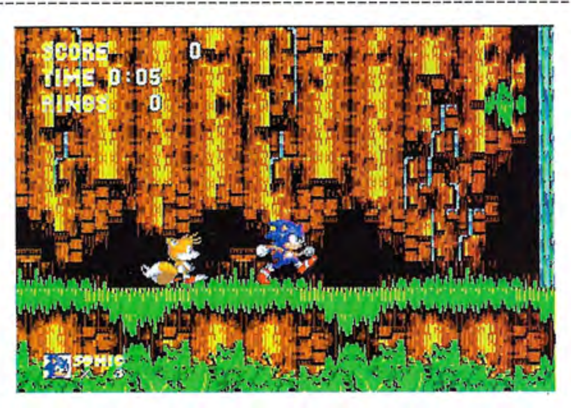
Tendrás oportunidad de usar todo tipo de artefactos: los muelles propulsores te permitirán llegar a las plataformas elevadas, salir del agua cuando estás dentro o retroceder mientras efectúas un avance. Podrás colgarte de las lianas para salvar desniveles o romper el mismísimo suelo para

ses, deberás recoger determinadas bolas mientras recorres a toda velocidad y en continuo movimiento, la superficie cuadriculada de una esfera. Si logras



A lo largo de los niveles podrás mover a Sonic, Tails y Knuckles, usando los poderes característicos de cada uno cuando sea necesario

completar esa misión con éxito, llegarás al Palacio Esmeralda. Las tres fases de puntos extra son las denominadas: Máquina de Bolas, Máquina de Monedas o Salto Giratorio.



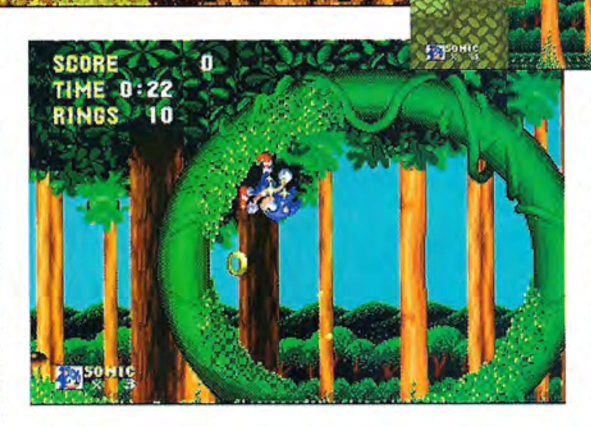


Velocidad

La rapidez en el juego es el elemento esencial de este producto. Unas veces favorece al jugador, como en el caso de los terrenos que se hunden al menor contacto, pero otras le perjudica seriamente, puesto que a mayor velocidad, contarás con menos información para prever los obstáculos que se avecinan. Por otra parte, existen zonas imposibles de superar si no corres, como los famosos rizos.

En Sonic, sea cual sea la versión aquí mencionada, cada una de las partes recrea seis niveles -amén de las fases especiales- con distintas zonas de juego cada uno. A lo largo de todos esos niveles podrás mover a Sonic, Tails y Knuckles, usando los poderes característicos de cada uno cuando sea necesario. En el caso de Tails, podrá volar y nadar, Sonic posee un ataque especial con barreras de agua, fuego y luz, y sólo Knuckles llegará a trepar por los muros. Quizá, y sólo quizá, seas capaz de encontrar algún superpoder más, escondido entre los elementos... como por ejemplo el de tu habilidad.





El truco es...

En los niveles especiales, el hecho de adquirir la rapidez necesaria sobre la esfera cuadriculada para atrapar las bolas azules, radica en no dejarte llevar por el "piloto automático", sino en pensar que eres tú en realidad quien dirige el movimiento de nuestro pequeño amigo. En el resto de las fases deberás estar atento a los derrumbamientos e intentar atacar por tierra esos lugares sospechosos. ¡Ah!, no olvides salir a respirar cuando estés sumergido.

Calificación

Sonic & Knuckles Collection

Pros: Para tratarse de la adaptación de un juego de consolas, la fidelidad es absoluta respecto de aquel, y si tenemos en cuenta la opinión de quienes conocen la saga, sobran los comentarios acerca del colorido, los efectos de sonido y el dinamismo y jugabilidad de ésta creación. Un juego para "no pensar" en estos tiempos de tensiones continuas. El juego viene con un salvapantallas de regalo.
Contras: Como es natural, en cuanto a originalidad no hay nada que decir, y los abigarrados gráficos de algunas zonas contribuyen a lograr cierta confusión en el jugador. A pesar de la presentación en distinto formato no existe ese calificativo que tanto escasea hoy día: novedad. Estos dos juegos no son malos, pero no aportan nada sorprendente. No cabe discutir que el hecho de necesitar un potente equipo en nada beneficia a Sonic.

Una "secuela" diferente

Perfect Weapon

Algunos equipos de programación han sentado cátedra con su buen hacer, como es el caso de Blizzard con Warcraft y Diablo, Westwood con Command & Conquer, Core con Tomb Raider, id software con Doom, LucasArts con Monkey Island, Sierra con cualquiera de sus primeras aventuras, o Adeline con Time Commando.

Todos ellos han visto, ven y verán, cómo sus originales y brillantes esfuerzos por dar a la industria de los juegos unos títulos que realmente merecieran la pena y rompieran de alguna forma con todo lo anterior, son plagiados una y otra vez por compañías que sólo desean hacer dinero con las ideas de otros, y consiguen entre otras cosas, saturar el mercado de clones.

¿A qué viene todo esto? Muy sencillo: Perfect Weapon podría pasar perfectamente por ser Time Commando 2, aunque su desarrollo haya sido realizado por un equipo completamente diferente. El entorno 3D, el sistema de movimiento y combate, la calidad gráfica, la concepción del núcleo del juego,... Todo recuerda a Time Commando.

Sin embargo, ASC (que corresponde a American Software Company) ha mejorado algunas cosas e infrautilizado otras, descuidando también ciertos aspectos de juego vitales para obtener un producto cómodo en jugabilidad.

Una máquina de matar

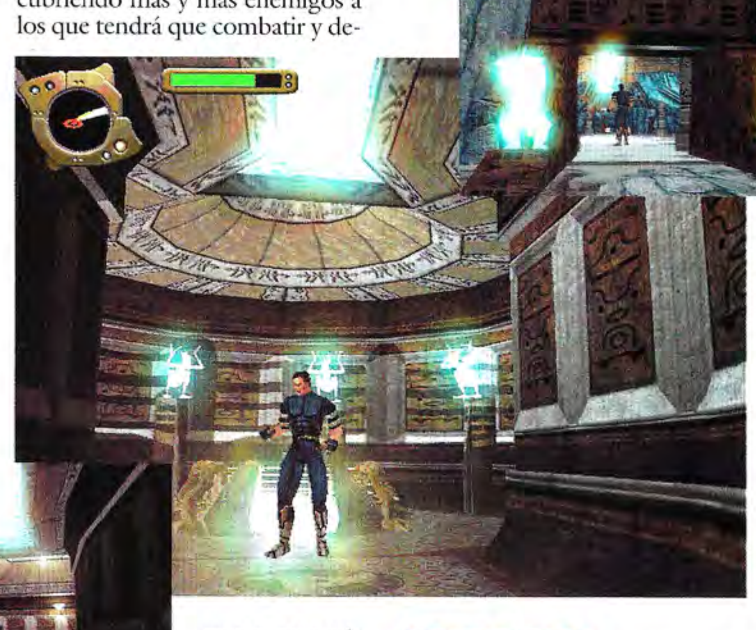
La historia presenta a un Capitán de las Fuerzas de Defensa de la Tierra, llamado Blake Hunter, que se ve transportado sin razón aparente a una dimensión desconocida donde seres y criaturas hostiles pugnarán por quitarle la vida. El humano, ajeno a los motivos de su presencia en este extraño lugar, se ve obligado a explorarlo y combatir para salir de él como pueda. Sus únicas armas son sus brazos y piernas, mortales proyectiles entrenados durante años que le llevaron a erigirse en campeón mundial de artes marciales.

El mundo 3D de Perfect Weapon representa bellas y cuidadas imágenes de las lunas de algún remoto planeta, una entorno de ensueño y fascinación con evocaciones a diversas culturas y tiempos terrestres. Con el movimiento del protagonista, se activan distintas cámaras que posibilitan diferentes puntos de vista de la acción.

Patadas al aire

A medida que el Capitán Hunter avance en su exploración, irá descubriendo más y más enemigos a los que tendrá que combatir y derrotar para salvar su vida. El sistema de lucha implica el uso de ocho teclas, y su manejo es bastante desconcertante debido a un problemático control del personaje, que en ocasiones parece encontrarse en el lugar correcto para asestar un golpe a su atacante, y sin embargo el impacto nunca se produce por no se sabe qué razón desconocida. En estas secuencias, el cambio de puntos de vista deja al jugador en blanco y perdido durante unos preciosos segundos que le pueden costar la vida.

Cuando se lucha contra un enemigo, hay una amplia variedad de golpes disponibles gracias a la combinación de las distintas teclas, tal y como sucedería en cualquier juego de lucha.



Las mejoras

Existen dos elementos de Perfect Weapon que lo distinguen respecto a Time Commando: el inventario y el mapa. El primero, muy secundario en el juego de Adeline, permite coger y usar ciertos objetos como los "medikits" de Tomb Raider. El segun-



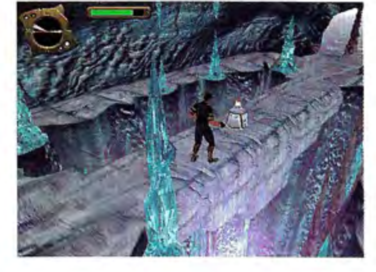
Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 120 MHZ, 8 MB de RAM, CD-ROm 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: ASC
Distribuidor: Electronic Arts



Blake Hunter se ve transportado a una dimensión desconocida donde seres y criaturas hostiles pugnarán por quitarle la vida







do, que no estaba en Time Commando, no sólo constituye una diferencia, sino que además es de por sí un punto a favor del juego. La superficie a cubrir en cada nivel es bastante grande, habiendo edificios, pasillos, cuevas, zonas al aire libre, islas, y un sinfín de lugares que descubrir y explorar.

Para salir de cada nivel hay un extraño artefacto que teleportará a Blake Hunter al siguiente, pero para activarlo son necesarias unas llaves y determinados dispositivos que están diseminados por todo el nivel, por lo que resulta necesario recorrerlo por completo antes de poder salir de él. En ocasiones esto es un poco aburrido, ya que hay niveles enormes con muchas bifurcaciones y ramificaciones del mapa, lo que obliga al jugador a retroceder sobre sus pasos constantemente. Al pasar de nivel, se obtiene un código para poder comenzar en el mismo punto, aunque se pueden salvar partidas.

Perfect Weapon consigue aportar notables mejoras a lo que sin duda alguna es su predecesor, Time Commando, aunque haya algunos aspectos del diseño que flaqueen y desfavorezcan al jugador, como son un incierto control del personaje o los cambiantes puntos de vista de la acción según las cámaras que se utilizan en cada zona. Esto provoca que a veces haya que luchar contra un enemigo que está fuera de la pantalla, caso frecuente en el que siempre lleva el jugador las de perder.

En cualquier caso, en lo referente a nivel de originalidad, concepción y diseño, Time Commando no tiene nada que envidiar a esta producción de ASC, lo que implica que Perfect Weapon es una mera copia especiada y aderezada con algunos ingredientes que cambian su sabor, pero no el color ni la textura.





El truco es...

Sé cauto en el uso de los "medi-kit". Hay zonas con una alta concentración de enemigos que se pueden salvar corriendo, pero ten en cuenta que en la mayoría de ellas hay un objeto que te hará falta para terminar, por lo que debes recorrerlas en círculo hasta localizarlo y tratar de atraer a tus enemigos de uno en uno.

Calificación

Perfect Weapon

Pros: Perfect Weapon posee unos gráficos y un entorno 3D fantásticos, y augura muchas horas de juego debido a la extensión de los niveles. Combina muy bien la exploración y el combate, obteniendo un resultado atractivo.

Contras: La originalidad de este título es prácticamente –por no decir totalmente– nula. El control del personaje durante los combates no es demasiado bueno, y los constantes cambios de cámara producen situaciones realmente desesperantes.

Fuego bajo el agua

A.M.O.K.

El Océano es misterio, y aunque la guerra no es algo de lo que se pueda presumir, el hecho de trasladar un primer campo de batalla simulado bajo el agua, nos ofrece un prisma distinto para poder descubrir aspectos muy emocionantes y desconocidos hasta hoy en los habituales combates terrestres.

Precio: 7.990
Requerimientos : 486 DX2, 8 Mb de RAM, (Recomendado Pentium 100 y 16 Mb de RAM), MS-DOS 6.0 ó Windows '95, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Scavenger
Distribuidor: New Software Center

Se trata de un juego de combate, un arcade en 3D, que localiza la acción del jugador en cuatro entornos diferentes: las tierras baldías, el fondo del océano, la ciudad y los túneles. El juego incluye una misión secreta y cuevas o estancias de difícil acceso. Te ayudarás de un vehículo apropiado para el terreno que pises y dispondrás de un radar, el indicador de energía, armas, una mira para apuntar y una brújula.

Los entornos a través de los cuales podrás navegar, estarán sembrados de accidentes –tanto naturales como manufacturados– de diversa índole, acordes con el medio que te rodee. Así, encontrarás lanzamisiles, buzos y minas en el fondo del océano; o en la superficie motoristas del desierto, tanques, minas de tierra, platillos voladores o libélulas. Estos son los que podríamos llamar enemigos de pasividad conjunta o individual, pero pasivos al fin y al cabo. Más peligrosos son aquellos contrincantes que podríamos llamar independientes por la sencilla razón de que son más rápidos y además gozan de total autonomía en sus movimientos. La misión se complica si a ello añadimos que, intrínsecamente, son más difíciles de eliminar. Se trata de las ratas, los tiburones y los murciélagos de las cavernas entre otros. Algunos los hay incluso espeluznantes, tales como las garras de cloaca que son una mutación generada por los resíduos químicos vertidos en las alcantarillas: salen del suelo, te atrapan arrastrándote hacia abajo y acaban contigo sin el menor atisbo de piedad...

¿Y las buenas noticias?

Pues la verdad es que no hay grandes ofrecimientos. Para ayudarte a sobrevivir encontrarás munición, escudos, botiquines o refuerzos defensivos, pero no es toda esta relación de artefactos disponibles la que hace de A.M.O.K. un buen juego, sino la arquitectura del mismo, la disposición de sus localizaciones, su gran dosis de acción y el fácil manejo del programa. Podrás moverte con rapidez, desplazarte a través de una misteriosa atmósfera en donde las cosas a veces no son lo que parecen, yendo y viniendo de un lado para otro, descubriendo de repente fuentes ocultas repletas bien de enemigos como de objetos que favorecerán enormemente tu situación a lo largo de la contienda.

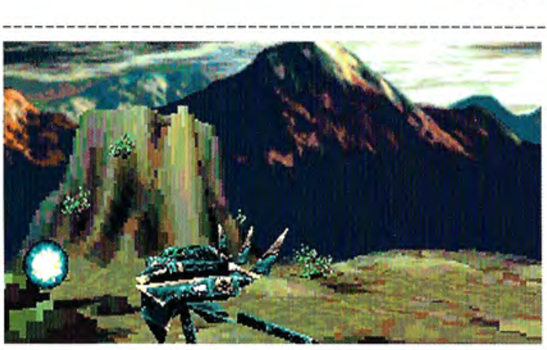




Ese oscurantismo plagado de misterio que encierra el no saber qué podrás encontrar más allá de los próximos diez metros, ni sospechar las desagradables sorpresas que te aguardan a la vuelta de un recodo, está tratado con una cadencia y una luz tan irreales que parecen sacados de algún proyecto inédito de Alfred J. Cuak. A todo esto hay que añadir unos efectos de sonido espeluznantes,

El juego posee unos efectos de sonido espeluznantes, recubiertos de una inigualable banda sonora











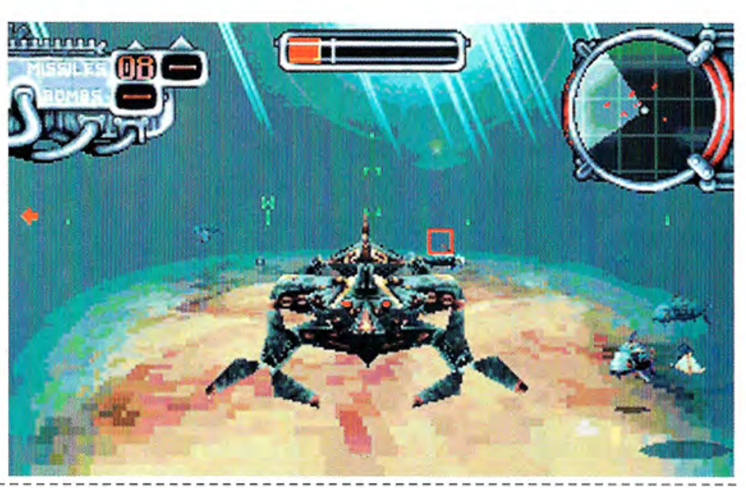
recubiertos de una inigualable banda sonora que utiliza profusamente las últimas tendencias musicales...

En definitiva, A.M.O.K. es un arcade no especialmente espectacular ni original pero si divertido y jugable que satisfará plenamente a los aficionados al género.

Por cierto, te tragaste lo del pato, ¿eh?; ya sé que el apellido de Alfred Joseph era Hitchcock, y ¡nunca rías antes de haber terminado de leer por completo mis artículos!

El truco es...

Busca las salas escondidas en los campos de batalla cuyo mapa sea extenso, porque a menudo será allí donde se encuentre la mayor cantidad de beneficios para tu nave: armamento, escudos protectores, vida, misiles, o cualquier otra cosa que puedas necesitar. Recuerda que tu nave sufrirá los efectos de la inercia cuando la utilices bajo el agua y pares por completo los motores.



Calificación

A.M.O.K.

Pros: Su principal baza es la rapidez con que ocurren los hechos, teniendo en cuenta la gran cantidad de elementos que –a veces– aparecen en una misma pantalla actuando a la vez. Un sencillo interfaz, claro y preciso, y la escasa cantidad de teclas para manejar todas las opciones ponen la guinda a esta delicia.

Contras: A no ser que se disponga de un potente equipo, habrá que sacrificar la calidad gráfica en beneficio de la rapidez con que queramos que se desarrollen los acontecimientos, y si se juega en Windows con algo inferior a un Pentium, lo que veamos a través de la pequeña ventana abierta, irá a la velocidad del rayo, pero necesitaremos un microscopio electrónico para enterarnos de algo durante la batalla.

Pato: exquisito plato

Donald in Cold Shadow

Nunca nadie había recorrido en su totalidad las recónditas estancias de la misteriosa mansión Mojo. Ahora le ha tocado a Donald. Si éste fuese de cartón, quizá su vida no peligrase, pero es de carne y hueso y en la casa hace tiempo que escasean los alimentos...

El juego no es más –ni menos– que un arcade por niveles en donde el pato Donald deberá ir salvando determinadas circunstancias que tratarán de impedir que vaya superando los niveles que componen las estancias, sótanos y alturas de la mansión construida en la isla. El ídolo local ha desaparecido y su deber es encontrarlo. Para ello, el pato tendrá que superar infinidad de fases en las cuales habrá de enfrentarse contra todo tipo de adversidades, desde las propias dificultades impuestas por el diseño de cada escenario hasta los fieros y venenosos animales que se encuentran sueltos por todas partes.

No hay imprevistos, puesto que incluso las cucarachas se mueven al compás de un ritmo marcado y puedes prever las acciones que llevarán a cabo. Mejor ingenio ha sido dispuesto a la hora de diseñar estancias secretas o la disposición misma de los escenarios, pero no hay nada que se presente como un verdadero reto, salvo la facultad de aumentar el nivel de dificultad, que sólo hace el juego más complejo, pero no más ameno.

Como es natural, al final de cada nivel encontrarás un monstruo final de fase, que realiza los típicos movimientos siempre controlados y repetitivos: avanzar, retroceder, intentar matarte o –en el caso de la araña por ejemplo–, provocar derrumbamientos para intentar que las rocas te aplasten miserablemente. Todo previsible y controlado hasta el máximo detalle. Destacan entre tanta maraña los vendavales que intentarán arrastrarte a su antojo y los pasadizos que te transportan a lugares distantes en el mismo escenario, el cual está dispuesto como si del laberinto de una pirámide se tratara. Por lo demás, tan sólo destacar el colorido de las animaciones, que no defrauda en absoluto, pero que aún estando bien para los dibujos animados, mejor hubiera sido cuidar el desarrollo de la trama y empaparse menos de la calidad del dibujo.

Pat–ético

No cabe duda que los arcades de "niveles" tendrán que evolucionar como lo han hecho todas las artes hasta hoy, pero es inconcebible que una productora como Disney no utilice un mayor número de recursos a la hora de dar







¡A trepar!

La acción se desarrolla en un escenario que combina la horizontalidad con la verticalidad a la hora de desarrollar el juego. Diferentes artefactos que se activan o desactivan al pisar las baldosas son algunos de los elementos móviles en los primeros niveles. También encontrarás insectos o máscaras que escupen veneno.





Precio: 6.500
Requerimientos : 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 3.1 ó superior.
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney
Distribuidor: Buenavista Home Entertainment



El pato Donald tendrá que hacer frente a los fieros y venenosos animales que se encuentran sueltos por todas partes

vida a sus juegos y nos presente como novedad lo que podría ser la versión siglo XX de cualquier recreativo de finales de los ochenta.

No hay novedades, no hay sorpresas y el juego discurre por cauces demasiado erosionados y exprimidos por infinidad de programadores en ocasiones anteriores. Rayman y hasta el mismo Sonic no carecen de imaginación, por no hablar de Bug o Gex más recientes, mientras que Donald sólo aplica los logros obtenidos en la larga experiencia de la casa en el mundo de los dibujos animados para crear escenas de portentosa animación y sin embargo carentes de emoción alguna. Al juego le falta pasión, es blando, como si los creadores se hubiesen dejado llevar a sabiendas de que el renombre de su todopoderosa multinacional les protegería.





El truco es...

A veces encontrarás unos pequeños troncos que disparan dardos venenosos. Para moverlos y hacer que sirvan tus intereses, tendrás que pisar sobre unas baldosas cercanas que se hunden al hacer presión con tu cuerpo. Podrás identificarlas dado que tienen un color algo diferente al del resto de las que se encuentran en algunas de las zonas del suelo por donde te mueves.









Calificación

Donald in Cold Shadow

Pros: Es un arcade de fácil manejo para los amantes de pocas complicaciones. Se desarrolla por niveles e integra al típico monstruo final de fase. La música es fundamental y –por cierto– muy buena además de acertada para cada tipo de situación. Los gags animados tanto del protagonista como de sus enemigos están creados en la línea de gran calidad y divertimento a la que la productora nos tiene acostumbrados.

Contras: El estilo de juego y su disposición en niveles –no obstante la calidad de los gráficos y las mejores excelencias de la música– aportan poco a nuestro mundo. Para jugar de forma fluida, necesitarás un equipo potente y sólo en una ventana pequeña de Windows tendrás una calidad gráfica excelente aunque tendrás que jugar con lupa. A pantalla al completa el juego pierde calidad. Sugestiona tanto como una mariposa.

Una prueba de ingenio

Lost Vikings 2

Los protagonistas de este juego ya tienen solera, pues hace ya mucho que Lost Vikings salió al mercado en varios formatos. Ahora vuelven con renovadas fuerzas para devanar los sesos de quien se atreva a asumir su control.

Erik, Olaf y Baleog lograron escapar de las garras de su malvado secuestrador alienígena, Tomator, tras su odisea en Lost Vikings. Mientras surcan plácidamente los mares en su nave de camino al hogar, vuelven a ser abducidos y transportados a un mundo desconocido, víctimas ahora de la venganza del siniestro Tomator.

A lo largo de cinco mundos que suman más de 30 niveles, el peculiar trío tendrá que combinar sus diferentes habilidades para superar difíciles pruebas y complicadas situaciones. Como excepcional ayuda, contarán con diversos dispositivos de alta tecnología que le han robado a Tomator, y la aparición estelar de dos nuevos compañeros de aventuras.

Un experimento

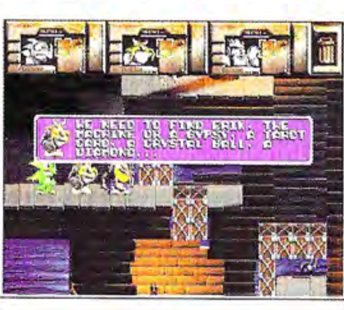
La puesta en escena de Lost Vikings 2 es completamente bidimensional, aunque algunos de sus elementos como criaturas y los propios protagonistas, sean 3D. La existencia de plataformas, tal y como se puede comprobar en el juego y las pantallas, no implica que se trate estrictamente de un juego de este tipo, o visto desde otro punto de vista, sí pero multiplicado por 3.

En un juego de plataformas el protagonista tiene que ir esquivando obstáculos, activando interruptores, eliminando enemigos, y dando saltos o corriendo a lo largo de extensos escenarios. El personaje posee una serie de habilidades que se pueden potenciar con determinados objetos, y en ocasiones, puede coger por ejemplo llaves, para abrir puertas u otros menesteres. Si lo anterior define el juego de plataformas, Lost Vikings 2 lo es.

Sin embargo, en Lost Vikings 2 hay tres personajes, cada uno con sus propias habilidades, y hay que combinarlos para superar cada escenario. Esto triplicaría el juego de plataformas básico. Al tener en cuenta cómo se han de combinar los personajes y sus capacidades, la complejidad del diseño de cada nivel, y su relativamente escasa extensión en comparación con un nivel del prototipo de plataformas, cabría pensar que no se trata de un juego de esta clase sino de un extraño híbrido con estrategia.

Una empanada mental

Se mire como se mire, el caso es que en Lost Vikings 2 hay un elemento que brilla por encima de todos los demás, y es la terrible dificultad del juego. Cada uno de los personajes, además de sus propias habilidades (saltar e impulsarse en el aire; protegerse con un escudo, caer como una pluma y encoger; combatir con una espada y desplegar un brazo de resorte), posee una cierta inmunidad a determinados elementos del juego, y por ejemplo sólo uno de ellos puede caer en el agua.





Pasados unos niveles, uno de los vikingos es sustituido por otra criatura con nuevas habilidades, como un dragón o un hombre lobo, lo que obliga a diseñar nuevas estrategias. Si el personaje que salta es incapaz de alcanzar un determinado saliente, incluso utilizando sus botas propulsión, quizá sea conveniente que se suba sobre el del escudo para ganar algo de distancia.

La imaginación al poder

Todas las habilidades de los cinco personajes (los 3 vikingos, el dragón y el hombre lobo), están documentadas en el manual, aunque las posibles aplicaciones de las mismas así como sus múltiples combinaciones entre personajes, quedan a la imaginación del jugador. Gran parte de la gracia del juego reside precisamente en esto, pero en cualquier caso, sigue siendo cierto que la dificultad es excesiva. Quizá muchos jugadores encuentren que la dificultad es en realidad un punto a favor del juego que contribuye a conseguir un gran nú-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 60, 16 Mb de RAM, 4 MB de espacio en disco duro libre, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin



En el juego hay tres personajes, cada uno con sus propias habilidades, y hay que combinarlas para superar cada nivel







mero de horas de entretenimiento, pero para muchos otros será un auténtico calvario el intentar superar cada nivel. Los juegos se compran para divertirse y terminarlos con mayor o menor dificultad, pero desde luego nunca para quedarse frustrado ante la pantalla durante eternos minutos sin saber qué hacer.

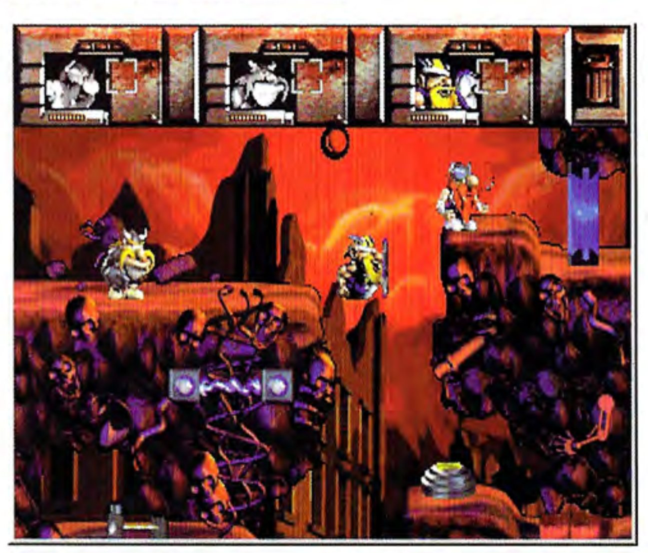
El método de ensayo y error es el único válido para superar cada nivel, sin problemas de que uno de los personajes muera porque se puede volver a comenzar infinitas veces. Quizá aquí esté el punto flaco de Lost Vikings 2, ya que si cuando se han conseguido resolver gran parte de los puzzles de un nivel, uno de los personajes muere, hay que comenzar desde el principio del nivel otra vez, sin poder salvar partidas. Al principio de cada nivel aparece en pantalla un código que permite acceder a él directamente con la opción "Load" del menú.

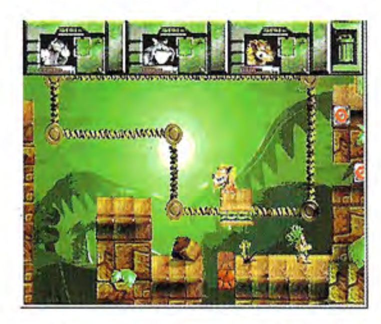
Lost Vikings 2 funde plataformas, puzzles y algo de acción en un conglomerado que esencialmente, no se distingue demasiado de su predecesor. Los niveles han sido diseñados con muy mala idea, de forma que antes de dar un paso haya que pensar mucho para no cometer un error y tener que repetir todo el nivel desde el principio. Divertido y entretenido para mentes muy despiertas y lúcidas, Lost Vikings 2 puede resultar algo frustrante para el jugador medio, quien puede terminar por abandonar el juego en la estantería tras llegar al nivel 5 o 6 sin haber sacado rendimiento del producto.

El truco es...

Estos son los códigos correspondientes a los primeros cinco niveles. No los utilices a menos que estés muy desesperado, ya que te ahorran un 20% del juego.

1STS	Nivel 2
2NDS	Nivel 3
TRSH	Nivel 4
SW1M	Nivel 5
WOLF	Nivel 6







Calificación

Lost Vikings 2

Pros: La concepción de juegos como Lost Vikings y Goooblins es muy buena, y da lugar a buenos títulos que ofrecen un alto nivel de entretenimiento. La banda sonora de Lost Vikings 2 está muy bien para quien guste del "jungle".
Contras: El nivel de dificultad es excesivo, y hay que jugar un nivel desde el principio cada vez que ocurre un "accidente". Técnicamente, a nivel visual, no ha habido grandes innovaciones desde Lost Vikings.

Manía persecutoria

T-MEK

Con las características propias de un torneo de gladiadores, ahora la lucha se traslada al sistema planetario Lacertan. ¿Diferencias? Sólo dos: las nuevas Romas se encuentran a millones de años luz de la Tierra y las armas utilizadas no se parecen mucho a espadas o mazas...

La excusa que ha dado vida a este juego es la siguiente: en un lejano sistema planetario, el gobernante supremo Nazrac, recluta los mejores guerreros del sistema enfrentándolos unos a otros. Ésta es una de las premisas que sostienen su poder absoluto. A medida que vayas ganando los diferentes combates, y como consecuencia de ello superes los numerosos niveles de juego, deberás enfrentarte a cada jefe de fin de nivel del planeta en cuestión, subiendo así por los distintos escalafones que te llevarán hasta el mismísimo Gobernante Supremo. Una vez estés ante el dictador, tendrás que aceptar el reto que te proponga y, si consigues vencerle, habrás terminado con un imperio corrupto y despiadado.





En la arena

El campo de batalla es un recinto relativamente pequeño, el cual se encuentra delimitado por barreras de distinta naturaleza, dependiendo del entorno en donde se celebren los combates: huesos para los desiertos de arena; barreras de roca en los lagos; laderas de volcanes en los campos de lava o extrañas columnas vegetales en misteriosos entornos. Por otra parte y dependiendo del MEK –la nave– que elijas, podrás desplazarte por el suelo o levitar unos centímetros por encima del mismo, lo cual supone que en el desierto tendrás que pasar sobre de los montones de restos que se encuentran dispersos a lo largo de las dunas, o en el hábitat de los seres vegetales, destruir las columnas que ellos mismos forman para, así, poder llegar hasta tus enemigos.

Al comenzar cada combate, será necesario elegir un MEK de entre los seis aparatos que tienes a tu disposición. Cada uno cuenta con diez características variables que te permitirán ajustarlos al tipo de batalla que prefieras, siendo una de las posibilidades más destacadas la clase de arma que vaya a ser utilizada, incluidos los misiles Pdv de asalto que puedes controlar y dirigir hacia el objetivo. Para ello se pasa a una perspectiva en primera persona, llegando a tomar automáticamente el control del misil.

De nuevo las 3D

El juego está concebido para sacar el máximo partido a las 3D –no olvidemos que estamos ante el descendiente en primerísimo grado del arcade de igual nombre, incluido en el paquete junto con "Extreme", la secuela–. Tendrás una visión del campo de batalla concebida desde el interior de la cabina de la nave, y junto al radar en donde aparece la situación de los elementos activos en la arena, percibirás la existencia de varias barras indicando el estado de tus escudos, de la defensa o del ataque. Así mismo, tendrás puntual información relacionada con el tiempo de juego, la clasificación y el indicador de disparo. En resumen una pantalla limpia y completa que desaparece cuando tienes el control de un misil, ya que en ese momento sólo ves el cohete y la posibilidad de dirigirlo hacia donde quieras.



Precio: 4.990
Requerimientos: 486 DX/100, 8 Mb de RAM, 8Mb de Disco Duro, SVGA, MS-DOS 5.0 ó superior, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Warner Interactive
Distribuidor: New Software Center



Existen más de veinticinco escenarios de lucha donde podrás exprimir las posibilidades de las 3D en giros de 360°









El truco es...

Recargar las armas y los escudos son dos cosas importantes. Cuando necesites hacerlo, deberás en el primer caso atravesar los haces de luz luminosos proyectados hacia el suelo por las naves que sobrevuelan el campo de batalla. Para recargar los escudos bastará destruir un MEK y recoger su centro de energía.



Existen más de veinticinco escenarios de lucha en donde podrás exprimir las posibilidades de las 3D en giros de 360º aunque el campo de visión se limita al horizonte próximo sin oportunidad de realizar ascensiones o descensos. Si a los aciertos del juego sumamos la posibilidad de asistir a un enfrentamiento entre dos jugadores en un verdadero y desafiante duelo, pocas cosas –salvo una mejor calidad de los gráficos y mayor "actualidad"– podemos echar de menos en T-MEK; juego que podríamos resumir como de fácil manejo, una especie de Mechwarrior pensado para "no pensar" y apto para descargar toneladas de adrenalina que dejarán tu sistema nervioso suave como la seda...

Calificación

T-MEK

Pros: Es un juego con un sencillo interfaz, de fácil manejo y gran actividad en el campo de batalla. Desde los primeros instantes tendrás el control absoluto y será la delicia definitiva para los amantes de la destrucción más absoluta. T-MEK cuenta con una decente banda sonora y buenos FX que impregnan cada segundo de tensión controlada.
Contras: Los gráficos, aunque pasables, no son especialmente buenos. El juego tiene aspecto "antiguo" y carece de la definición a la que estamos siendo acostumbrados por algunas de las últimas producciones en juego de acción. En un lugar neutral entre los pros y los contras, podríamos situar la gran cantidad de opciones que ofrece: tediosas o formidables según el punto de vista del usuario.

Un intrépido periodista

Tintín en el Tíbet

Los personajes más conocidos de Hergé trasladan sus aventuras al ordenador.

Precio: 5.900
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95 o DOS
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe



Mientras pasa sus vacaciones en Suiza, Tintín recibe una carta de su amigo Chang comunicándole que se dirige a Europa para hacerle una visita, aunque antes se detendrá en Katmandú por espacio de unos días. Casi de forma simultánea, el joven periodista lee en titulares el accidente del DC-3 en que viajaba Chang, estrellado sobre el Himalaya por culpa de una fuerte ventisca. Las duras condiciones climáticas de la región no ofrecen muchas esperanzas de que haya habido supervivientes.

A pesar de todo, y haciendo acopio del coraje que le caracteriza, Tintín parte en busca de su amigo acompañado por el Capitán Haddock y su fiel Milú. Una vez más, ante ellos se abre una aventura cuyo principal protagonista será lo desconocido, y en ella conocerán otras culturas e incluso a una criatura mítica: el Yeti.



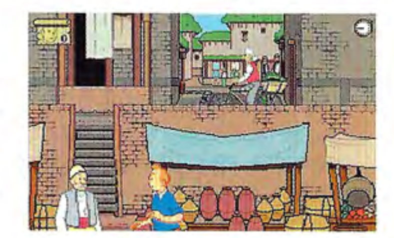


Estructurado en forma de juego de plataformas con ligeras variaciones sobre el sistema 2D habitual en este género, Tintín en el Tíbet posee 13 extensos niveles que pondrán radicalmente a prueba la habilidad del jugador una vez que éste se haga con los controles y el sistema del juego. Incluso en el nivel más fácil, la dificultad de este título es un tremendo desafío para cualquiera.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, pero también pequeños detalles que residen en la variedad de los niveles, donde Tintín tendrá que correr, saltar, nadar y realizar numerosas acciones difíciles de encontrar concentradas en un solo juego, esta producción de Infogrames se sitúa algo por encima de la anterior, Los Pitufos, con el valor añadido que representan los personajes de Hergé y el curioso detalle de que los diálogos sean en forma de bocadillos de cómic.

El truco es...

En lugar de intentar saltar los fardos que te arrojan desde el tren, o a los niños que corretean junto a él, haz que Tintín se acerque a ti utilizando el cursor hacia abajo y manteniéndolo pulsado hasta que haya pasado el peligro. No podrás superar la vía rota sin los fardos que hay junto a la locomotora.





Calificación



Tintín en el Tíbet

Pros: Los niveles ofrecen una gran variedad no sólo de escenarios, sino de acciones a realizar. El movimiento a dos niveles, fondo y primer plano, está muy conseguido.
Contras: Sólo se puede salvar, más bien obtener un código de acceso, cada dos niveles, lo que dado el nivel de dificultad, resulta algo frustrante.



Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento



1. JUEGO REGALO: "Simon the sorcerer"



2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"



3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"



4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"



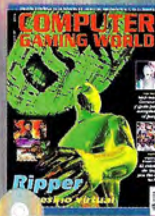
5 JUEGO DE REGALO: "RingWorld"



6 JUEGO DE REGALO: "Blue Force"



7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"



8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"



9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"



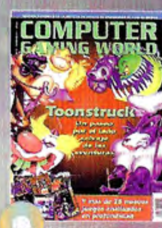
10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"



11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"



12. JUEGO DE REGALO: "Far West"



13. JUEGO DE REGALO: "Final Duel"



14. JUEGO DE REGALO: "La Luz del Druida"



15. JUEGO DE REGALO: "Arakhas el Oscuro"



16. JUEGO DE REGALO: "TwinFire"

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador



Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | ☐ | ☐ | ☐

Nombre .... **Edad** ....
Empresa .... **CIF/DNI** ....
Dirección ....
Población .... **Provincia** ....
C.Postal .... **Telef.** .... **Profesión** ....

FORMA DE PAGO:

☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
☐ **Giro Postal nº** .... **de fecha** ....
☐ **Contrareembolso**



¡Dulces sueños...!

Slam Scape

A veces los sueños se hacen realidad muy a nuestro pesar, pero esto no tiene la menor importancia cuando lo que sientes dentro de tu cerebro no son más que tus pesadillas cobrando forma. Y es que en el subconsciente no hay cabida para otra realidad que no sea la imaginación, ya sea propia o de otros...

El universo que verás a través de tus ojos no es en realidad algo palpable. Para tu información, te diré que has tenido un accidente y te encuentras en una U.V.I. muy particular. En ese entorno supersecreto, Slam Scape abrirá la puerta a tus peores pesadillas para enfrentarte cara a cara con los enemigos que nunca has podido tocar físicamente: esos payasos asesinos, las odiosas fiestas de cumpleaños, los ositos de peluche infernales, las dunas mortales o unas peceras cerebrales que dejarán tu subconsciente frito tras haber arrasado tu mente. Además tienen también atrapadas las consciencias de otros humanos.





El infierno en 3D

Dentro del mundo imaginario de tu mente, conectado a los otros pacientes, pilotarás una pequeña nave dotada de una tremenda maniobrabilidad, pero sometida a los rigurosísimos empujes de la inercia, fuerza que terminará pronto con tu paciencia puesto que sus efectos resultan verdaderamente irritantes. A lo largo de cada una de las cuatro fases diferentes, deberás liberar cuatro conciencias, hasta completar las diez y seis, que se encuentran atrapadas en determinados vórtices de Slam, llevando a cabo un rescate que puede implicar grave peligro incluso para la vida de los pacientes.



En cada nuevo infierno que te presenta el juego, existen elementos activos y pasivos que harán cuanto sea por impedir que llegues a realizar tu misión con éxito. Los pasivos pueden ser muros, columnas, barreras electrificadas o puertas, entre otros. En cuanto a los activos, éstos pueden tener "personalidad" propia como es el caso de los ositos de peluche, los cohetes dirigibles o los diferentes enemigos que irán directamente contra ti. Éstos últimos abundan en todas y cada una de las fases, conviviendo con los peligros específicos de las cuatro regiones: un siniestro parque de atracciones en el desierto, la Era Nuclear



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Vídeo PCI de VLB con 2Mb de RAM, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: Mtv/Viacom
Distribuidor: Virgin



Existen elementos activos y pasivos que harán cuanto sea por impedir que llegues a realizar tu misión con éxito

de la cual el hombre ha sido borrado, la región Repsychler –una especie de zona en obras– y por último las arenas de una siniestra playa. En total más de una treintena de engendros de lo más pintoresco, como recién salidos de una película de Tim Burton, estarán a tu disposición para hacer justo lo que no deseas: borrarte del mapa.

Un escape sin salida

No obstante el horror de los planteamientos arriba expuestos, no estarás completamente solo en Slamscape, aunque para lo que ayudan es como si lo estuvieses: otras diez y seis personas se encuentran en las mismas circunstancias que tú –mejor dicho, en peores circunstancias–. Para moverte a través de esta realidad virtual que te presentamos y conseguir rescatarlas, necesitarás conectarte a los diferentes Power Nodes que vayas encontrando en el camino. Son unas estrellas de tres picos que se acoplan a la parte posterior de tu nave para añadirle energía aunque estés en pleno movimiento. A lo largo del recinto en que te muevas encontrarás una especie de señales de tráfico con diversos "superpoderes", por llamarlo de alguna forma, para tu vehículo: disparos más potentes, giros, cepos, combustible o torpedos, algunos con una finalidad específica, por ejemplo, para destruir osos necesitarás los cepos, ya que de nada sirven los disparos.

El juego viene acompañado de los videos musicales "All wrong", "No more love", "Don´t know how to be" muy útiles para efectuar un descanso de vez en cuando y estresarte más aún. Todo hay que decirlo: la calidad gráfica de los mismos no es mala.





El truco es...

Si deseas tener combustible en abundancia así como una invencibilidad que te vendrá de maravilla, al menos en los primeros momentos del juego, hasta que le cojas el tranquillo, teclea las palabras kablastrophe y shazam durante la partida.



Calificación

Slam Scape

Pros: Se trata de un juego rápido en exceso incluso para los más puestos y estos retos pocas veces se dan en el mundo de los juegos de acción. La banda sonora es muy cañera y anima a destrozar cuanto tienes delante. Los oscuros gráficos dan ese toque de irrealidad que crea la atmósfera más adecuada. **Contras:** La verdad es que el juego es un tanto insulso. Al principio cautiva, pero tras una hora de juego, ya no sabes qué hacer con él. El hecho de tener que resolver el mismo problema en cada zona, resulta un tanto tediosos ya que los niveles se exploran rápidamente y una vez conocidos todos los recovecos ya no queda sino liberar los Orb-Ids.

Un pitufijuego muy pitufo

Los Pitufos

¿Quién es capaz de pitufar más licencias de cómics y series animadas de rancio abolengo europeo que Infogrames? El pitufo que pitufe esta pitufería, buen pitufo será.



Precio: 5.900
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95 o DOS
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe

El malvado Gárgamel ha decidido secuestrar a todos los pitufos, y para colmo de males, Bromista, Filósofo, Envidioso y Pitufina han desaparecido. Por suerte para todos, Fortachón se ha hecho cargo de la operación de búsqueda y rescate, lo que le obligará a visitar casi 20 lugares diferentes del mundo.

Entre sus enemigos, que tendrá que esquivar o combatir de alguna forma, están la mosca zumbosa, los pitufos negros, Azrael, y el mismísimo Gárgamel. Cuando Fortachón rescate a sus amigos, el jugador podrá decidir con qué pitufo jugar, en función de quién crea más adecuado para la tarea a realizar. Por ejemplo, Bromista dispone de unos divertidos pitu-regalos explosivos que puede lanzar por los aires.



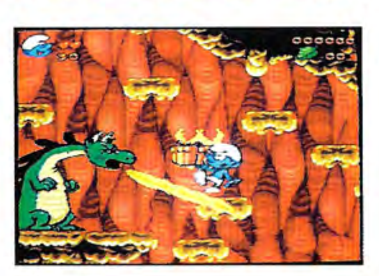
Los Pitufos posee 18 niveles en varios tamaños de pantalla que en 320x200 ofrece una resolución adecuada, quedando pixelada la imagen en medidas mayores. Los efectos de sonido y la banda sonora han sido implementados a través de archivos Midi y Wave, que de por sí ofrecen calidad de 16 bit pero no CD, y en el caso concreto de la música, los instrumentos dependen de la tarjeta de sonido que se tenga, con lo que la melodía suena algo extraña en las tarjetas más estándar.

La dificultad de este juego es bastante variable, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de un producto de plataformas que bien podría haber sido concebido para consola. Saltos, movimiento de objetos, y eliminación de algunos enemigos mediante saltos, son los obstáculos más frecuentes que se pueden encontrar, pero combinados de forma que en ocasiones resulta muy fácil pasar un determinado punto mientras que otras es necesario jugar el nivel hasta cinco veces antes de coger la dinámica de un único obstáculo.



En líneas generales, Los Pitufos es un juego bastante normalito con una leve tendencia a mediocre, y posiblemente ni los adictos a las plataformas lo encuentren especialmente brillante o entretenido dado su escaso dinamismo.







El truco es...

Para pasar los pitufos que se dejan caer con un contrapeso, debes saltar por encima de ellos cuando estén en la parte superior de la pantalla. No puedes matar a los erizos de ninguna forma, aunque sí a los gusanos saltando sobre ellos.

Quizá sea más adecuado para los más jóvenes, quienes pedirán sin duda ayuda a algún adulto en puntos concretos de algunos niveles.

Calificación

Los Pitufos

Pros: La idea de utilizar a los simpáticos seres azules para un juego está bien, y la recreación visual de la serie de animación en el ordenador es perfecta.
Contras: Sólo se puede salvar y obtener un código cada cuatro niveles, pero ya el tercer nivel posee una dificultad muy elevada, lo que obliga a rejugar todos los anteriores cada vez que se pierden todas las vidas.

Tres tristes tropiezos

La Jungla de Cristal

La trilogía de acción más popular de los últimos tiempos, protagonizada en todas sus entregas por Bruce Willis, llega al PC tras su lanzamiento en consola. Tres juegos al precio de uno:

Hace mucho tiempo que se habla de este juego, posiblemente una de las licencias más caras del cine. Los equipos de Probe, autores entre otros juegos de Alien Trilogy, han estado muchos meses desarrollando este título, un compuesto de tres dimensiones con otros tantos sistemas de juego diferentes, todos ellos arcade. Cada uno se corresponde con una de las entregas del cine, que transcurren en el edificio Nakatomi Plaza (ubicación real de las oficinas centrales de la Fox), el Aeropuerto Dulles en Washington, y las calles de Nueva York.

Nakatomi Plaza

John McClane acude a una fiesta que celebra una importante multinacional en la que trabaja su ex-mujer, y se encuentra con que un grupo terrorista ha tomado el edificio. Su misión será liberar a los rehenes y acabar con los malos, y para ello contará con numerosas armas que le facilitarán los terroristas una vez tengan su merecido.

En forma de arcade 3D en tercera persona, este juego contiene más de 15 niveles que van desde el garaje del edificio hasta la azotea. Los gráficos, que se pueden ajustar a distintas resoluciones, sufren el síndrome del pintado en tiempo real combinado con el de muros invisibles: alrededor del protagonista se crea un limitado radio de visión, y conforme avanza, la nueva zona se va pintando; si el avance se produce por un pasillo, para no perder de vista a McClane, los muros laterales desaparecen dejando a la vista el interior de las habitaciones colindantes, con lo que en ciertos puntos resulta muy fácil descubrir dónde hay rehenes o armamento. Resumiendo, el modo 3D de esta parte del juego es bastante chapucero, aunque es cierto que todos los gráficos que se ven en pantalla están muy bien realizados. El diseño es bueno, pero su materialización se malogra por un entorno 3D pobre.

El Aeropuerto Dulles

De nuevo unos terroristas invaden un aeropuerto internacional, y además pretenden volar un avión. Otra vez, la ex del policía está en peligro. Con diferentes armas de fuego, granadas y cohetes, McClane tendrá que hacer frente a los malos teniendo mucho cuidado de no dañar a los rehenes.

En este juego, estructurado como Virtua Cop o Area 51, el jugador tiene un punto de mira móvil mientras transcurre por un curso de movimiento predefinido. Cualquier cosa se puede romper, y en su interior puede haber objetos útiles. Se pueden ajustar la sensibilidad y la velocidad de movimiento del ratón, pero a pesar de ello el movimiento del punto de mira deja algo que desear por un tiempo de respuesta demasiado dilatado.

Nueva York

Los terroristas de esta entrega están relacionados con los del edificio Nakatomi, y su objetivo es chantajear a la ciudad colocando bombas en diferentes puntos de la urbe. Al volante de un taxi, que más tarde puede cambiar por diferentes vehículos, McClane debe localizar las bombas antes de que exploten. El problema es que pueden estar colocadas en cualquier sitio, incluyendo el interior de un coche.

Es una carrera contrarreloj, nuevamente en 3D, con mejores gráficos si cabe que los otros dos juegos, aunque su jugabilidad





no está a la altura de las circunstancias debido a un indecente control del vehículo que pilota el policía. A pesar de que haya varias vistas para adaptarse así a las preferencias del jugador, resulta bastante imposible dominar adecuadamente el coche, lo que incide directamente sobre el tiempo empleado en llegar a la bomba. Además, las colisiones con peatones y otros vehículos, producen un retraso excesivo no por el hecho



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, 8 MB de RAM, Windows 95, dis co duro, CD-ROM 2x, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Probe/Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts



Los equipos de Probe han desarrollado este título, un compuesto de tres dimensiones con otros tantos sistemas de juego diferentes



Veredicto final

En general el nivel de dificultad es bastante elevado, y unido a un el aspecto gráfico 3D, y el tercero en el sistema de control.

La Jungla de Cristal, que fuera de nuestras fronteras se llama Die Hard Trilogy, es una buena idea a nivel conceptual: tres juegos de acción al precio de uno,





El truco es...

En el edificio Nakatomi, puedes conseguir armas y vida en el camión. En el aeropuerto, las máquinas de Coca-cola son una fuente inagotable de energía, y en las calles de Nueva York, recoge todas las cajas que puedas y cambia de coche en los garajes de la policía.

de la colisión en sí, sino porque el tratamiento de la misma posee ciertos errores que se traducen en una especie de "encasquillamiento" del coche contra el obstáculo en cuestión.





sistema de control defectuoso en el segundo y tercer juego, se merma la jugabilidad de forma alarmante. De los tres juegos destaca en cualquier caso el segundo, que quizá sea el más jugable y bien diseñado mejorando lo ya ofrecido por Area 51 y Virtua Cop. El primer juego flaquea en unidos además de alguna forma por un factor argumental constante y con un protagonista común, pero fracasa en el intento de ser uno de los grandes títulos del año quedándose en un mal amago que posee deficiencias de diseño y programación. La intención era buena, pero el resultado...

Calificación

La Jungla de Cristal

Pros: En pocas ocasiones se tienen 3 juegos nuevos por el precio de uno. Los gráficos están cuidados, y la banda sonora cañera emocionará a los adictos del "bacalao" –aunque dará dolor de cabeza al resto–.
Contras: El entorno 3D del primer juego es pobre hasta decir basta, el sistema de control en el segundo tiene defectos, y en el tercero es imposible. La dificultad es excesiva en todos ellos

Un huracán de acción

L.A. Blaster

Sorprendiendo siempre por un motivo u otro, Cryo lanza ahora un título salido de la nada cuyos principales puntos fuertes son un alto nivel de acción y un precio muy asequible.

Corre el año 2048 y las cosas no parecen haber cambiado mucho: la cerveza viene en latas, la televisión es una basura, y las calles son escenario de constantes actos de violencia y vandalismo. Pero unos pocos "privilegiados" han notado una sutil alteración de la "normalidad": la aparición de unos malvados mutantes que pretenden adueñarse del mundo.

Disfrazados como humanos, Nolan y sus criaturas recorren las calles en extraños vehículos. Se han convertido en una seria amenaza. Quienes han detectado esto, comprenden que si acaban con la cabeza de la invasión, ésta habrá terminado. Ha llegado la hora de los héroes, la hora en que transgredir la ley es lícito para salvar a la humanidad. Coges tu coche y lo armas hasta las ventanillas, buscas socios que te ayuden en tu peligrosa misión, y te lanzas a las calles de Los Ángeles para exterminar a los monstruos.

A través de esta pequeña historia, el jugador sabrá qué hacer: conducir un coche y disparar. Al comenzar el primer nivel se hace necesario sumar a este objetivo algunas especificaciones técnicas: conducir un coche y disparar como un poseso, tanto que es casi mejor colocar una taza sobre la barra espaciadora del teclado para no tener que amputar el dedo después de jugar.

Coches como pretexto

L.A. Blaster es un arcade en el que los coches que se conducen son una mera excusa para hacer gala de otras cosas, como por ejemplo unos niveles con circuitos dignos de Megarace 2. Los enemigos son muchos y tienen incontables formas y vehículos, desde una simple camioneta a un aerodeslizador, pasando por una voluptuosa joven a lomos de una alfombra voladora con las barras y estrellas. Las armas son sólo cuatro, pero eficaces en principio si se saben utilizar.

Cada uno de los seis niveles del juego va seguido por una fase adicional con el "boss" de turno, que recorre también un circuito –mucho más corto que los demás–, por lo que en total hay doce pistas diferentes. Las auténticamente espectaculares son las seis correspondientes a los niveles (que hay que recorrer dos veces), y sin duda son precursoras de las que se pudieron ver en Megarace 2 o bien restos del diseño de este juego: circuitos que se decidió no incluir.



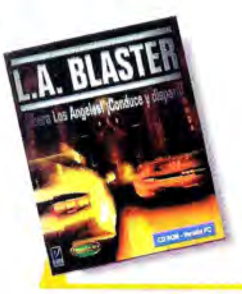
Excesivo en casi todo

En cualquier caso, desde el modo más bajo de resolución hasta 640x480 con colores reales, el aspecto visual es imponente, aunque el jugador no tenga demasiado tiempo para apreciarlo debido a la gran velocidad de la acción. Esto constituye uno de los principales problemas del juego: es demasiado rápido y demasiado difícil, existiendo un brutal desequilibrio en contra del jugador. Sin trucos, es prácticamente imposible pasar de la primera vuelta del primer nivel. Más adelante, sin más truco que el empezar directamente en el nivel 3, por ejemplo, es absolutamente imposible durar más de un minuto. Y todo esto en el modo fácil, porque en el difícil...

Quizá algún maníaco de los juegos de acción y carreras sea capaz de superar sin problemas las enormes dificultades de L.A. Blaster, pero cualquier jugador medio se dará repetidas veces contra un muro de frustración obteniendo como único resultado un considerable dolor de cabeza.

Un diseño pobre

Hay que tener en cuenta que la duración media de un circuito es de unos dos minutos por vuelta, lo que se traduce en poco más de media hora de juego si se dispone de los trucos. Parece que por ello se hacía necesario incluir numero-



Precio: 2.990
Requerimientos : Pentium 60 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, VGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS, Compatible Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



Los enemigos son muchos y tienen incontables formas y vehículos, desde una camioneta a un aerodeslizador







sos obstáculos y enemigos de forma que superar cada nivel costase un esfuerzo sobrehumano. Además, el sistema de control del coche y las armas es nefasto, contribuyendo a un considerable desconcierto por parte del jugador.

Sólo resta destacar que los niveles están conectados entre sí me-



diante unas animaciones de gran calidad, que si bien no ilustran en absoluto la posible trama argumental del juego, son bastante bonitas. También se han incrustado sobre los escenarios, e incluido en ocasiones como algo separado del resto, imágenes de vídeo con personajes y efectos especiales. Lo mejor del juego son los breves enfrentamientos con el "boss" de final de nivel, que posee armas o poderes especiales que al ser utilizados producen unos vistosos efectos visuales.

L.A. Blaster es una extraña mezcla entre Megarace 2 y cualquier arcade desquiciante, que a pesar de poseer una calidad técnica digna de sus creadores, ostenta un excesivo nivel de dificultad tras el que se oculta un diseño bastante primitivo. De todas formas, por el precio que tiene, tampoco se pueden pedir peras al olmo –aunque hay títulos de series económicas que por el mismo coste ofrecen un juego mucho mejor–





El truco es...

Para introducir estos códigos, teclea desde MS-DOS LA seguido de un espacio y el código tal y como te lo indicamos. Puedes combinar varios códigos dejando entre ellos un espacio.

/CRYOGOD	Modo dios
/CRYOSMx	Sustituye la x por el nivel (1-6).

Los niveles 5 y 6 sólo se pueden jugar en modo difícil.

/CRYOMAD	Lanzallamas con munición
/CRYOOD	Coche oculto
/CRYOSZ	Un surfista tipo Estela Plateada en lugar de coche
/CRYOCRED	99 créditos para comprar armas

Calificación

L.A.Blaster

Pros: El precio de L.A. Blaster se corresponde de forma bastante adecuada con la oferta del juego. La calidad gráfica y el diseño de los circuitos son mejores que en muchos títulos de carreras. Los videos son graciosos.

Contras: El nivel de dificultad es demasiado alto incluso en el modo fácil. El control del vehículo es bastante duro, y nunca se sabe a ciencia cierta cómo se va a comportar.

Carnicería en avance y retroceso

Eradicator

El planeta Loxia oculta en sus entrañas un terrible secreto que sin saber cómo, aflora a la superficie. Una antigua raza alienígena surge de la nada y paraliza la extracción del metal más precioso de la galaxia: el Mazrium.

Tres poderosos guerreros son seleccionados para exterminar a los loxianos: Kamchak, un reptil macho adulto, extremadamente fuerte y violento; Eleena Brynstaarl, una despiadada y salvaje felina humanoide, ágil y mortal; y por último, Dan Blaze, un humanoide cibernético que trabaja como ingeniero de minas.

Cada uno de ellos tiene una misión diferente, pero todos tendrán que adentrarse en las profundidades de la ciudadela loxiana. Contarán con 15 armas diferentes y ciertas mejoras que mediante implantes adquiridos en diversos puntos de la ciudadela, les permitirán hacer frente a difíciles situaciones.

Eradicator cuenta con 25 extensos y complejos niveles que en cierto modo son diferentes en función del personaje con que se jueguen, lo que en principio multiplica por 3 las posibilidades. El nivel de dificultad es bastante elevado, sobre todo porque no se trata única y exclusivamente de exterminar enemigos, sino que además hay que resolver numerosos puzzles y moverse por habitaciones llenas de plataformas.



Curiosas aportaciones

Por tanto, este juego combina acción con plataformas y puzzles para distanciarse de otros títulos del género Doom, a lo que suma también varios elementos que aportan novedades a este trillado estilo. Por ejemplo, se puede llegar a un centro de control de androides y manejar a un robot en lugar de al personaje principal para realizar determinadas tareas. La ventaja es que los robots no son detectados como enemigos, pero también tienen sus limitaciones en cuanto a libertad de acción.

Existe también un arma que consiste en una pequeña araña teledirigida que el jugador puede mover a voluntad por el suelo de una habitación, y explota cuando hace contacto con determinados objetos. En otros puntos de la ciudadela se pueden encontrar controles de cámara, que permiten –al igual que ya sucedía en Duke Nukem 3D– acceder al campo de vigilancia de una cámara, pudiendo además moverla en cualquier dirección. Las distintas misiones ofrecen a modo introductorio un plano del complejo y un informe sobre los objetivos del nivel. Durante el juego, se puede acceder a un mapa más detallado que el ya visto en otros juegos donde se indican claramente todo tipo de elementos del escenario.

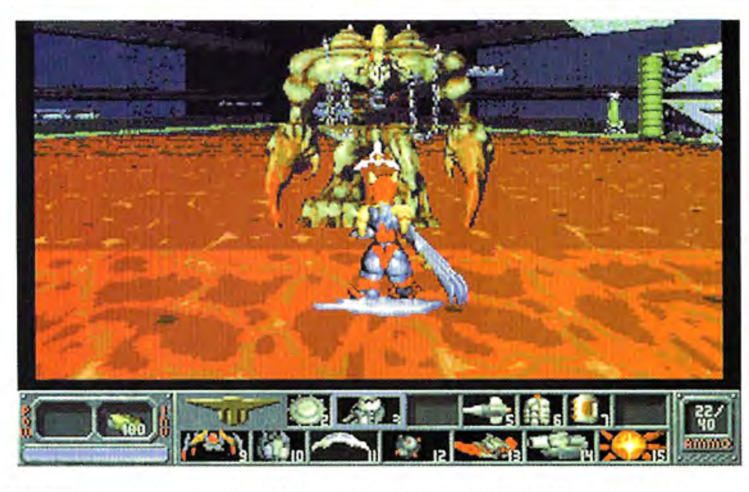
Del pleistoceno de los juegos

Pero aquí terminan las innovaciones y puntos fuertes del juego, para dar paso a unos gráficos en baja resolución, pixelados e indignos de la tecnología existente hoy día. Para irritar al jugador, los efectos de sonido son bastante malos y desagradables, y además el control del personaje es pésimo, sobre todo a la hora de controlar los saltos. Si esto de por sí ya resulta mareante, el golpe de gracia viene con los cambios automáticos de punto de vista: normalmente en tercera persona, en ocasiones se pasa a primera sin venir demasiado a cuento, con un brusco "travelling" de cámara que cuando menos, provoca un vuelco al cerebro.





Precio: 7.990
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 45 MB de Disco Duro, VGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0, Compatible Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Accolade/Eidos
Distribuidor: Proein



Eradicator cuenta con 25 extensos y complejos niveles que en cierto modo son diferentes en función del personaje con que se jueguen

Para poder moverse, además de los desplazamientos laterales, avances y giros habituales, el personaje puede saltar, algo que habrá que hacer mucho para acceder a plataformas móviles y lugares de difícil acceso. Por desgracia, como se ha mencionado anteriormente, la gestión de todos estos movimientos es mala y sólo consigue enfadar al jugador.





No se puede decir que Eradicator sea un Doom más debido a las pequeñas novedades respecto a otros títulos, que constituyen un aliciente para jugadores adictos a la acción. Sin embargo, el concepto sigue sin ser original, los enemigos son escasos en variedad al igual que los gráficos de los escenarios, la calidad técnica se asimila a la de un cuadro pintado a brochazos, y el nivel de dificultad es demasiado alto no por los enemigos, sino por lo mareante del mapa y las vueltas que hay que dar para pulsar un botón que abre una puerta 45 pantallas más lejos.











El truco es...

Mientras juegas cualquier nivel, teclea los siguientes trucos incluyendo la barra invertida (la tecla Ç en el teclado español):

\ragamuffin	Invencible
\arms	Armas y munición
\gift	Todos los objetos
\dig	Activar/desactivar atravesar paredes
\overdrive	Mejora armas
\sputnik	Mapa completo
\amobject	Indica objetos en el mapa
\vici	Completar nivel
\bload	Cargar un nivel concreto
\gobbet	Suidicio
\aimove	Activar/desactivar inteligencia artificial de los enemigos
\fmk	Recuperar toda la energía

Calificación

Eradicator

Pros: Eradicator aporta al género algunos detalles interesantes, como la posibilidad de elegir entre varios personajes, la vista en tercera persona y el uso de elementos secundarios para superar determinadas zonas.

Contras: A nivel técnico, gráfico y sonoro, este juego deja mucho que desear. Esto, unido al un mal control del personaje y a los saltos de vistas, llega a irritar mucho al jugador.

De marcianos

Area 51

Inspirado en una recreativa, al igual que Virtua Cop, Area 51 es una variante con innovaciones del título de Sega que entre otras, cuenta con una curiosa combinación de vídeo y gráficos.

Primero fue la obsesión por las casas del futuro, después las conspiraciones gubernamentales y magnicidios, y por fin, llegaron los alienígenas, el caso Roswell, las abducciones y el Área 51, un lugar que en teoría se encuentra en medio del desierto, muy cerca de Las Vegas. Supuestamente, en esta base militar secreta se ocultan al menos un alienígena y un ovni, y también supuestamente se han realizado todo tipo de experimentos con la criatura y su tecnología. Oficialmente, el Área 51 no existe.

Sin embargo un grupo de élite denominado S.T.A.A.R. (Special Tactical Advanced Alien Response), recibe órdenes de acudir a ese lugar "inexistente" para exterminar una invasión alienígena que ha partido de una mutación de humanos con ADN de aliens, dando lugar a temibles criaturas que infectan la base y que tratan por todos los medios de recuperar su nave espacial para marcharse y volver más tarde con toda un flota que invadirá la Tierra.

Así de fácil. Como miembro de este cuerpo especial, el jugador tiene que impedir por todos los medios que la nave despegue, pero antes tendrá que entrar en la base, abrirse paso y encontrar la nave. Una vez localizada, tan sólo dispondrá de unos segundos para destruirla. Si no...

Caos y destrucción

Area 51 es un juego de acción con el mismo estilo de Virtua Cop, o del aún más antiguo Operation Wolf. El curso de acción y movimiento están prefijados, no hay opciones alternativas. Cuando se acaba un cargador, se recarga y a seguir disparando. Algunas cajas ocultan munición, unos símbolos especiales denotan la posibilidad de una mejora en el arma. Un punto de mira se desplaza por la pantalla acompasado con el movimiento del ratón, al son de los disparos, las explosiones y los gritos ensordecedores de los mutantes al morir. De vez en cuando, la visión se empaña por los salpicones de sangre que saltan al reventar las deleznables criaturas. Todo es caos y destrucción.

Notables aportaciones

En medio de todo este festival, se pueden apreciar tres diferencias básicas entre Area 51 y Virtua Cop: la primera es que Area 51 no está en alta resolución, por lo que la mayoría de los gráficos son bastos y están pixelados; la segunda es que en Area 51 hay muchos más elementos enemigos y de escenario –entre los que destacan la combinación de gráficos y vídeo– que en el título de Sega, lo que contribuye a que resulte más apetecible y visualmente atractivo; y por último, las transiciones entre fases son totalmente







Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Midway
Distribuidor: New Software Center



Area 51 es un juego de acción con el mismo estilo de Virtua Cop, o del aún más antiguo Operation Wolf

jugables –salvo unos escasos segundos para el informe de puntuación– y destacan por un cambio radical en la acción, como por ejemplo saltar desde un jeep a un helicóptero para ir colgado de él mediante una escalerilla para entrar por la ventana de un edificio.

Reincidencia

Pero también en este caso se aprecia el craso error de incluir una opción para obtener una buena cantidad de créditos y vidas que permiten recorrer el juego de principio a fin, aunque des-

El truco es...

Para recargar el arma, basta con pulsar el botón derecho del ratón, no es necesario mover el cursor fuera de la pantalla para hacerlo tal y como se indica en pantalla. Las cajas de madera y algunos barriles amarillos contienen granadas y armas.

truir la nave alienígena sea prácticamente imposible. Esto deja en manos del jugador la decisión de si quiere acabarse Area 51 en poco más de una hora y no volverlo a poner nunca, o intentar llegar al final con sólo 3 vidas y como mucho, un crédito. Exactamente la misma crítica que se hizo en su día a Virtua Cop.

¿Merece la pena realmente gastar casi 8000 pesetas para tan poco tiempo de entretenimiento? Lo cierto es que en cierta forma, y debido a la variedad de las fases y transiciones, Area 51 es más entretenido, pero al llevar al ordenador una adaptación de la recreativa de Atari y mantener la filosofía de la máquina, se ha hecho un flaco favor tanto al juego como a su potencial comprador.

Hay mucha acción, un gran dinamismo y un interfaz sencillo, cómodo y asequible, pero

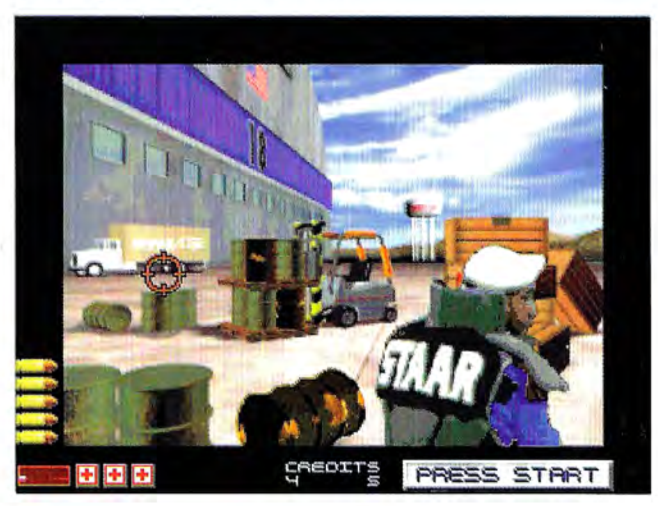


persiste la duda de si merece la pena. Area 51 aporta algunas cosas a un subgénero que cuenta con pocos títulos, y que al fin y al cabo no ha hecho más que trasladar un mismo diseño de una plataforma a otra en repetidas ocasiones. Quizá más niveles, menos créditos y una opción de conseguir vidas y salvar partidas al superar cada nivel, hubieran sido unas directrices más plausibles para este juego.

De locos

Nada de todo esto merma por el hecho de que haya cuatro o cinco niveles de dificultad, ni tampoco porque se hayan traducido los textos de pantalla al castellano –sólo a veces, y con múltiples errores–. Al final lo que pesa es que sólo hay dos zonas de juego con varios subniveles cada una que terminan por sumar poco tiempo de juego, con una rejugabilidad nula.

Este último punto pone la guinda al pastel, ya que lo divertido de un juego de acción es que se pueda jugar en repetidas ocasiones, a ser posible con amigos, y que no se pueda memori-





zar en dos o tres partidas la secuencia de aparición de los enemigos y la sucesión de acontecimientos. Evidentemente no todos los juegos lo logran, pero sin duda la mayoría ofrecen al menos una cantidad de horas de juego que hacen que la inversión compense. Lamentándolo mucho, en el caso de Area 51 hay mejores títulos de éste y otros géneros, a los que dedicar el presupuesto.

Calificación

Area 51

Pros: La combinación de vídeo y gráficos le da algo más de gracia al asunto, y todas las transiciones hacen que el juego destaque por su acción variable y dinámica.

Contras: No se pueden hacer conversiones de recreativas al pie de la letra, sobre todo manteniendo los mismos niveles con muchos créditos y vidas.

¡Qué grande es el fútbol!

Kick Off 97

Mucho antes de que algunos de los títulos estandarte en esto del balompié informatizado vieran la luz, existió un juego cuya calidad, realismo y jugabilidad cautivaron a una extensa legión de fanáticos, hasta el punto de que su creador, Dino Dini, logró el salto a la fama con ese único programa como respaldo. Su nombre era Kick Off.

Ha llovido mucho desde entonces, pero lo cierto es que en la memoria de muchos aficionados a los juegos deportivos se mantenía imborrable la huella dejada por aquel juego que sin estadio virtual, sin perspectivas ni diferentes ángulos para las cámaras, sin "motion capture" ni "rendering", y sin necesidad de forzar al jugador a convertirse en manager, entrenador y directivo de forma simultanea, consiguió trasladar a un ordenador como probablemente ningún otro juego ha vuelto a hacer la misma esencia del fútbol: pasión, dinamismo, rivalidad, o lo que es lo mismo y en definitiva: espectáculo.

Tal fue el éxito de aquel título, que si la memoria no nos falla se convirtió en uno de los primeros juegos deportivos –si no el primero– del que se llegaron a editar segundas y hasta terceras partes, si bien a lo largo del camino trazado en sus respectivas nuevas ediciones, Kick Off perdió la protectora sombra de su creador, Dino Dini, que dedicó su ingenio a otras producciones.

Pese a todo, y ahora que otros programas más recientes le han robado el protagonismo ganado por derecho, Kick Off vuelve a nuestros ordenadores con una nueva versión que intenta conjugar aquellos factores claves que le otorgaron su justa fama, junto con una tecnología más acorde con lo que los aficionados a los juegos de fútbol han visto últimamente en sus equipos.



Fútbol a la carta

Tal y como hoy en día nos prometen algunas plataformas digitales, Kick Off 97 pone a nuestra disposición a través de su menú principal una variada gama de opciones mediante las cuales podemos disfrutar del juego tal y como nos plazca.

Ligas, copas o partidos amistosos son algunas de las posibles formas en las que podemos medir nuestras habilidades ya sea contra equipos controlados por el ordenador o por otros rivales humanos.

Las opciones sin embargo no acaban ahí ni mucho menos: duración de los partidos, tamaño del campo del juego, activar/desactivar los fueras de juego, tamaño y condiciones del campo de juego, o duración de los partidos son algunos de los factores que se nos permiten alterar antes de saltar al césped.

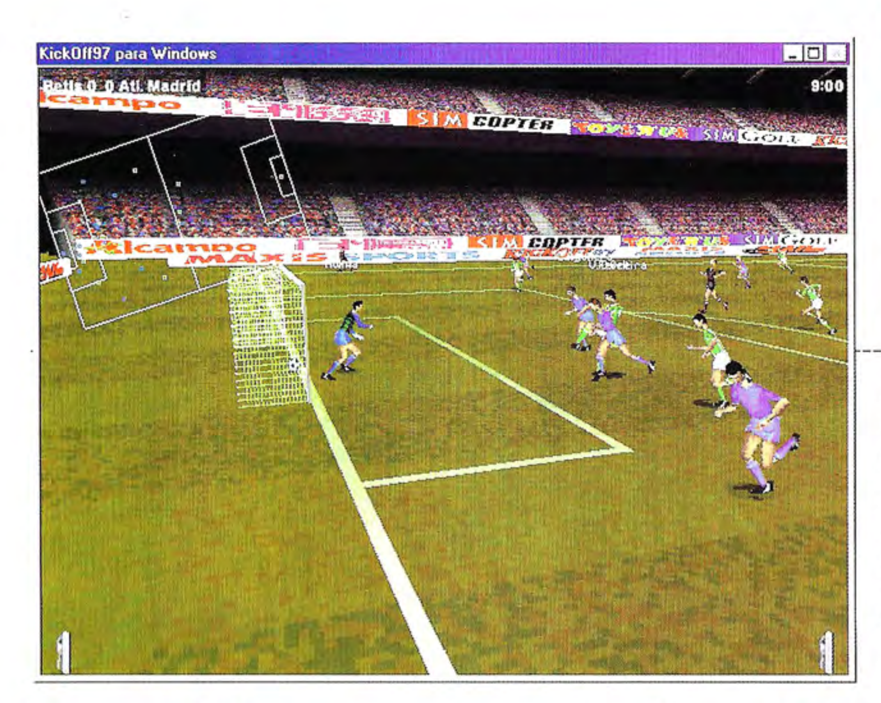
En las alineaciones de los equipos, ya sean selecciones nacionales o los participantes en las diferentes ligas de cada país –la





Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66 o superior, 8 MB de RAM, Ms-DOS 5.0 o superior, 50 Mb libres en disco duro, SVGA, Tarjeta de sonido, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Maxis
Distribuidor: Erbe









española, afortunadamente es una de las elegidas– se darán cita los jugadores que realmente configuran las respectivas plantillas, ya que se ha actualizado cuidadosamente la base de datos del programa

Corazón y técnica

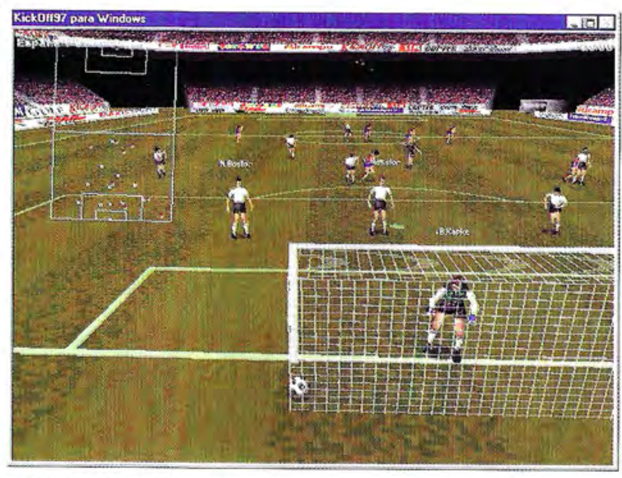
Tal y como realmente ocurre en el fútbol, la victoria en cada partido sólo se puede conseguir mezclando entrega y calidad en el juego. Con todo, lo cierto es que Kick Off 97 puede presumir de muchas cosas, pero no de ser un juego fácil, precisamente.

Pese a que durante el desarrollo de los partidos para controlar al jugador que este activo sólo tenemos que manejar seis controles diferentes (las cuatro direcciones y dos botones de disparo), lo cierto es que una vez sobre el césped descubriremos que nuestros contrarios se inflan a marcarnos goles mientras que nosotros apenas si conseguimos el gol de la "honrilla".



Entre los diferentes estilos que utilizan los juegos de fútbol, Kick Off 97 se ha decantado por permitirnos llevarnos el balón pegado al pie, si bien en realidad ello no nos pondrá las cosas tan fáciles como cabría esperar. Ello se debe a que pronto descubriremos que un jugador que controla el balón con el pie se mueve mucho más despacio que uno que corre sin balón, lo cual permite a nuestros adversarios arrebatarnos el balón limpiamente sin apenas despeinarse. Lo que ocurre es que

Tal y como ocurre en el fútbol, la victoria en cada partido sólo se puede conseguir mezclando entrega y calidad en el juego



Kick Off 97 deja al alcande de nuestras habilidades la posibilidad de realizar jugadas especiales como chilenas, paredes...







mediante una combinación de teclas, pulsadas simultaneamente, podemos correr más rápidamente a costa de que el balón... se despegue unas preciosas milésimas de segundo de nuestros pies. Lo justo para que nos lo quiten –o más frustrante aun– perdamos el control del jugador que manejabamos y nos desviemos de la trayectoria del esférico.

Precisamente del dominio de esta técnica de correr con el balón en los pies depende directamente gran parte de nuestras posibilidades de ganar los partidos, que luego podremos aumentar con el adecuado uso de otras posibilidades que el juego nos ofrece

Para virtuosistas

Como en todo buen juego de fútbol que se precie de serlo, Kick Off 97 deja al alcance de nuestras habilidades la posibilidad de realizar jugadas especiales como chilenas, paredes, taconazos, remates de cabeza, pases al area y algunas otras virguerías cuya realización podemos ensayar en una sumamente útil opción de práctica. Muy bonito, pero lo cierto es que en los partidos reales, con un contrario pegado como si fuera tu sombra las posibilidades reales de poner en práctica estas habilidades son prácticamente nulas...

Lo que el ojo si ve

Técnicamente Kick Off 97 se nos muestra como un programa que se mueve entre lo correcto y lo brillante, y que por encima de todo resulta sumamente jugable, aunque no llegaremos a obtener un grado de satisfacción aceptable hasta después de muchas horas de duro entrenamiento.

No sabemos si llegará a hacer sombra alos actuales clásicos del género, pero meritos no le faltan desde luego...

El truco es...

Aunque a la hora de robar el balón al contrario la tendencia habitual sea hacerlo mediante el "tackling", esto en la mayoria de las ocasiones no valdrá sino para que el árbitro nos infle a tarjetas. En realidad es mucho más práctico tratar de interceptar los pases o correr en el mismo sentido que el jugador que lleva el balón para cruzarnos y quitárselo.

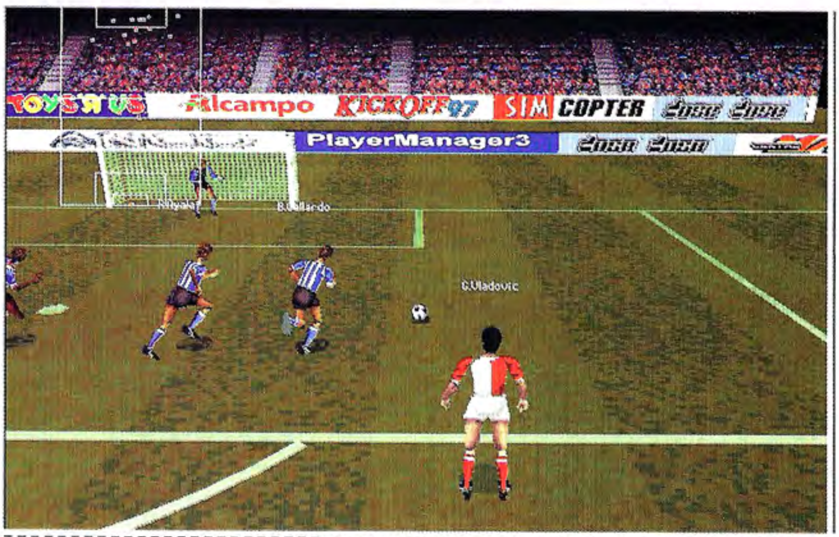
Calificación

Kick Off 97



Pros: Tal y como promete, Kick Off 97 nos permite realmente disfrutar de toda la pasión del fútbol gracias a su enorme jugabilidad y su notable calidad técnica.

Contras: Aunque la dificultad de un juego es un concepto subjetivo (esta depende directamente de la habilidad del propio jugador) resulta un tanto incongruente el hecho de que incluso cuado estemos ya curtidos en el manejo del juego equipos poco cualificado sean capaces de marcarnos rotundas goleadas cuando nosotros controlamos un equipo estrella.



Lucha sin tregua

Super League Pro Rugby

Carreras, empujones, codazos, placajes, patadas y, sobre todo, mucha técnica es todo lo que necesitas para salir al campo, machacar a tus rivales y terminar siendo campeón de la Superliga

Aunque existen bastantes juegos de fútbol americano disponibles en el mercado, no resulta tan habitual encontrar uno que simule un partido de rugby. No sabemos muy bien por qué algunos se han olvidado de este bello deporte, aunque probablemente se deba a que en nuestro país no cuenta con demasiados seguidores.

Cuando en 1.895 comenzó la primera la liga de rugby, sus creadores no imaginaban que llegaría el día en que podría jugarse en casa. Pues bien, ahora es posible gracias a Super League Pro Rugby, un juego que incorpora todos los equipos de la primera y segunda división, la liga australiana y la Superliga para que los aficionados a este deporte puedan entretenerse practicando durante horas. Las posibilidades disponibles son muy variadas, y van desde jugar partidos de exhibición o participar en una competición liguera a jugar en un modo especial en el que es necesario evitar la eliminación.

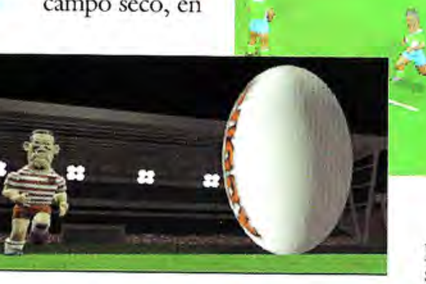
Simulación completa

El programa reproduce fielmente casi todas las posibles acciones que un jugador de rugby puede realizar cuando se encuentra sobre un terreno de juego, desde hacer pases a lanzar patadas, pasando por realizar placajes o robar el balón al contrario. En este aspecto la simulación es bastante completa, aunque el método elegido para saber cuándo podemos realizar cada una de estas acciones resulta un poco rebuscado: cada jugador dispone de un icono situado a sus pies que reproduce la expresión de su rostro, y que posee un color asociado para mostrar la situación de juego en la que se encuentra y los movimientos que puede llevar a cabo en ese momento. Por ejemplo, si el jugador tiene un icono con la boca abierta y en color azul significa que puede recoger un balón o propinarle una patada; en cambio, si tiene expresión alegre y la lengua fuera, está en la modalidad turbo y puede intentar conseguir un ensayo.

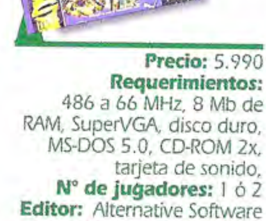
Hay otros aspectos interesantes que también contribuyen a simular al máximo las situaciones que se darían en un partido real de rugby, como por ejemplo las condiciones en las que se encuentra el terreno de juego; no es lo mismo jugar sobre un campo seco, en el que los placajes duros pueden ocasionar lesiones graves, que hacerlo sobre uno mojado, en cuyo caso se producirán más resbalones y las carreras de los jugadores no serán tan rápidas.

Además de todo esto, si la opción de simulación se encuentra activada, los jugadores se verán afectados por el cansancio y disminuirán su fuerza a la hora de atacar o defender, sin olvidar que sufrirán deterioros en su salud ocasionados por las lesiones. De todas formas, si no queremos que el grado de realismo sea tan estricto podemos desactivar la opción de simulación para no tener que preocuparnos más por estos aspectos.





En lo relativo al manejo del programa puede decirse que resulta en general bastante sencillo y que puede hacerse tanto desde teclado como a través de joystick, aunque es recomendable emplear un gamepad si queremos tener un mejor control de los jugadores, sobre todo teniendo en cuenta que es necesario usar dos botones de disparo además de los habituales controles de dirección.



Precio: 5.990
Requerimientos: 486 a 66 MHz, 8 Mb de RAM, SuperVGA, disco duro, MS-DOS 5.0, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido,
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Alternative Software
Distribuidor: Friendware



Gráficos y sonido

Uno de los elementos más valorados en cualquier juego es sin duda la calidad de sus gráficos. En el caso concreto del simulador que nos ocupa, es necesario decir que son sin duda el aspecto más descuidado del mismo. Para empezar, el programa no permite utilizar una resolución muy alta, y debido a ello los gráficos aparecen notablemente pixelados; además, el diseño de los jugadores deja bastante que desear, ya que aunque se intuye la pretensión de darles un cierto aire gracioso su aspecto no resulta del todo convincente. Si a esto le añadimos que los movimientos son bastante artificiales, tenemos como resultado unos jugadores que se mueven de forma poco natural y que dan sensación de estar robotizados.

En cambio, la ambientación del juego sí está bastante bien conseguida gracias al sonido ambiente del público y, sobre todo, a las voces de los comentaristas de radio que retransmiten el partido, si bien es cierto que los sonidos que se producen en el interior del terreno de juego podrían también haberse mejorado bastante.

Una recomendación importante para lograr buenos resultados: se deben seleccionar con cuidado los jugadores que formarán parte de nuestro equipo; para ello debemos prestar una especial atención a los atributos que posee cada uno de ellos, es decir, energía, velocidad, fuerza, agresividad y habilidad para lanzar el balón con una patada.

Como conclusión, podemos afirmar que aún tratándose de un juego muy mejorable en algunos aspectos, sobre todo en lo relativo a los gráficos y al movimiento, Super League Pro Rugby resulta, en términos generales, bastante adictivo y sobre todo muy jugable.

Lo relativo a la ambientación del juego está bastante bien conseguida gracias al sonido ambiente del público

El truco es...

Dosificar adecuadamente el uso del turbo para evitar que los jugadores se agoten y no estén en buenas condiciones el resto del partido. Usarlo sólo en los momentos adecuados para sorprender a los contrarios y avanzar con el balón la máxima distancia sin que logren placarnos.

Calificación

Super League Pro Rugby

Pros: El fácil manejo de los jugadores y la cuidada simulación de las situaciones que pueden darse en un partido de rugby hacen que el juego resulte muy jugable y entretenido.
Contras: Los movimientos de los jugadores podrían haberse mejorado bastante. Por su parte, los gráficos resultan un poco decepcionantes y no logran dar el nivel de acabado que se espera de un juego como este.

Accesorios para Simuladores

Ampliaciones y reformas

Pocos simuladores de vuelo salen al año, pero los que de verdad son buenos, tienen una larga vida gracias a las sucesivas ampliaciones que salen al mercado ofreciendo un extenso abanico de posibilidades que van desde simples escenarios, a potentes editores.

Este mes hemos querido hacer una selección de algunos de estos paquetes de ampliación y contarte qué puedes encontrar en ellos, sin entrar en discusión sobre su posible calidad, virtudes o defectos, ya que en todos los casos se iguala o supera el simulador para el que son accesorios, y conoces perfectamente estos juegos. Al final de cada uno de ellos, encontrarás el precio, si la edición está en castellano, y quién lo distribuye.

EF-2000 TACTCOM

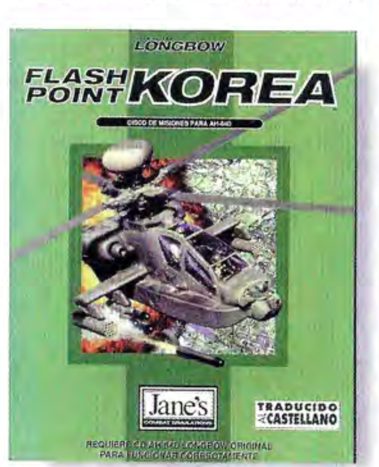
Este accesorio para la versión DOS del EF-2000 actualiza el sistema de control de este simulador para obtener un rendimiento óptimo de la nave. Incluye un Planificador de Misiones Tácticas que permite al jugador controlar la campaña, y además conectar con otros jugadores bajo los sistemas habituales (red, módem y conexión directa).

Se han mejorado los planes de vuelo aumentando las opciones disponibles de armamento, reposición de combustible y definición de misiones. Hay una nueva opción Aire-Aire para configurar y adaptar el caza del jugador al del enemigo. La inteligencia artificial de las cámaras ha sido alterada para conseguir más información durante el combate. Al finalizar cada misión, aparecerá una pantalla con estadísticas del desarrollo del combate que te permitirán analizar tu actuación y optimizarla para futuras ocasiones. Comercializado por Arcadia, Tactcom tiene un precio de 2.990.

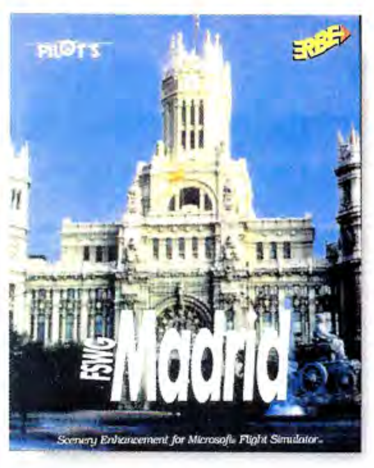


Flash Point Korea

El AH-64D Longbow cuenta ya con toda una nueva campaña en Corea, que incluye 40 misiones sobre detallados terrenos que aportan un gran realismo a la simulación. Entre las novedades destaca una cabina para el copiloto o el artillero, dos nuevos puestos con los que se puede jugar en lugar de pilotar. También se ha actualizado la información de armas y aviónica gracias al asesoramiento de pilotos de pruebas, y se han incorporado nuevos cohetes. Un parche actualiza la versión comercial del juego mejorando instrumentación, gráficos y texturas.



El sistema de inteligencia artificial ha sido objeto de radicales modificaciones que hacen que el programa sea más ágil en su respuesta y diseñe nuevas tácticas y estrategias que pondrán al jugador en más de un apuro. Mediante radio se puede pedir apoyo aéreo en determinadas misiones, y también para comunicarse con los demás miembros de la tripulación. Los efectos de sonido son nuevos y poseen calidad digital. Todo el producto está en castellano, distribuido por Electronic Arts a un precio de 4.990.

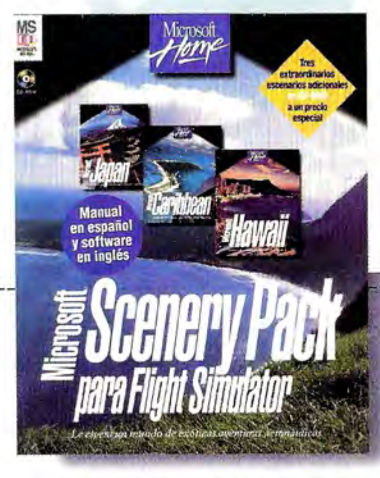


FSWG Madrid

Este escenario para el Flight Simulator de Microsoft recrea un Madrid virtual que permitirá al piloto surcar el espacio aéreo de la capital del reino, obteniendo magníficas vistas de lugares históricos como el Palacio Real o la Plaza de las Ventas, y otros modernos pero tan emblemáticos como la Puerta de Europa (más conocida como las Torres Kyo).

Puedes encontrar este producto en cualquier establecimiento especializado a un precio de 4.900, distribuido por Erbe.

Microsoft Scenery Pack

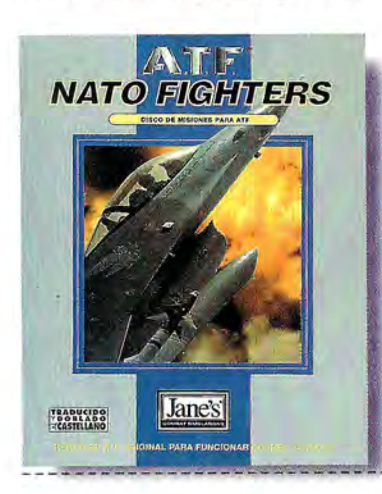


Tres lugares del mundo que tienen en común una personalidad propia y un clima paradisíaco, son los tres escenarios que incluye este paquete accesorio de Flight Simulator: Japón, el Caribe y Hawai. Con la introducción de serios factores aerodinámicos que inciden directamente sobre el realismo de la simulación, tales como el viento o las corrientes creadas por volcanes en erupción, se mejora enormemente el producto original.

Se puede aterrizar en cualquier aeropuerto, y disfrutar de auténticos paisajes reales y maravillas que sólo desde el aire se pueden contemplar. Detallados gráficos ofrecen magníficas vistas de las playas y exóticos edificios de Barbados, el Fuji y sus majestuosos lagos e incluso un volcán en plena erupción. Erbe comercializa este paquete a 7.900.

NATO fighters

Este disco de misiones para el A.T.F. de Jane, traducido y doblado como el juego, presenta cuatro nuevos aviones: F-16 Fighting Falcon, Saab Gripen, Eurofighter 2000 y Su-35. Sobrevolando los cielos europeos, el piloto tendrá que eliminar a los Mig soviéticos mientras trata de frustrar la agresión rusa sobre las repúblicas bálticas.



Para deleite de todos los poseedores y aficionados del A.T.F., NATO Fighters incluye una campaña nueva con 40 misiones, más armamentos y objetivos –entre los que se cuentan bombas de fragmentación para eliminar al enemigo en la pista de aterrizaje o misiles traseros para acabar con los MiG de la cola–, y una ampliación de la guía de referencia de Jane, con fotografías, datos y vídeos. Comercializado por Electronic Arts, este producto tiene un precio de 4.990.

Schiratti Commander



Todos los aficionados al Flight Simulator 5 de Microsoft encontrarán en este producto algo que jamás se habrían atrevido a soñar: un editor y creador de escenarios para este simulador de vuelo. Se pueden visualizar todos los escenarios instalados, determinando qué información se quiere ver en pantalla (aeropuertos, autopistas, montañas, etc.). El zoom de los mismos posee un rango que va desde la vista continental hasta un primer plano de escasos metros cuadrados, en resoluciones entre 640x480 y 1280x1024.

Cualquier impresora es válida para imprimir los mapas, perfectamente alterables con sólo definir planes de ruta, rutas de navegación o introducir nuevos aeropuertos, lo que permite en el fondo, crear nuevos escenarios de juego. Lo distribuye Arcadia a 6.990.

Virtual Squadron



Los usuarios del Flight Simulator para Windows 95 y versiones 5.x de este producto, así como los que posean también Flight Shop, tendrán la oportunidad de incluir en la simulación y pilotar varias decenas de aviones, desde auténticas piezas de museo hasta las naves de última generación. Thunderbirds (los originales F-84 Thunderjet), F-16 Fighting Falcon, F-105 "Thud", F-100,... y un largo etcétera hasta alcanzar 50 nuevas naves que jamás se han utilizado en ninguna edición de Flight Simulator.

Virtual Squadron está distribuido por Arcadia, a un precio de 4.490.

Especial Top Secret

SALPICON DE TRUCOS

Siempre nos proponemos facilitarte en la medida de lo posible el que puedas terminar sin problemas tus juegos favoritos. Una vez más, te ofrecemos una serie de trucos para algunos de los juegos que han salido durante los últimos meses.

Alien Trilogy

comeandhaveago	Todas las armas
ifyouthinkyouarehardenough	Todas las armas y munición ilimitada
nadiapopovXX	Saltar al nivel XX (01-34)



Gene Wars

Durante el juego, teclea SALMONAXE y después pulsa la tecla correspondiente al truco deseado:

W ....Ganar la misión
L..........Invocar más monolitos, con lo que actualizarás a todas tus unidades en muy poco tiempo
C ....Acceso a todos los híbridos y criaturas
T ....Estructuras traslúcidas
D ....Estadísticas de memoria

Hunter Hunted

Después de cada código, pulsa ENTER:

RAYL	Serás invencible
SNELLINGS	Recuperar vida
COLE	Todas las armas e invulnerabilidad
LUKASZUK	Todas las armas
SAGE, BLUE, ACOCADO, OCHRE, VINCENT, HAHN	Cambian el color del jugador

Hyperblade

MDMKSB	Aumenta la capacidad de ataque y te hace bastante más inmune a los ataques
POTATO	Encoge al personaje
SHUIN	Activa un equipo oculto
GORILLA	Personajes gorila
SPICYBRAINS	Personajes boca abajo



Privateer 2: The Darkening

Pulsa ALT-N para acceder al Visor de Navegación durante el vuelo, pulsa "f" e introduce estos códigos (sólo duran hasta que aterrizas en una estación o planeta):

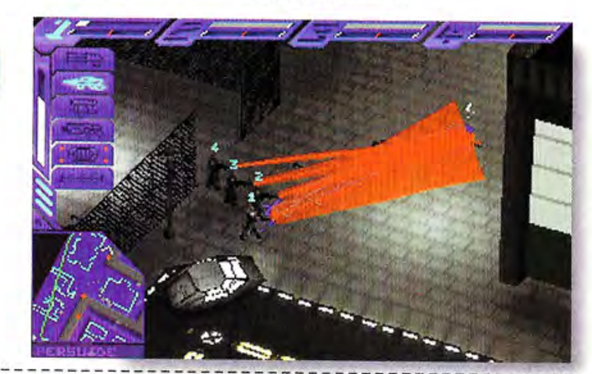
REP ME UP	Repara nave, casco y escudos al 100%
PETY PETY	Repone el combustible del afterburner
CHILL OUT	Reduce la temperatura del láser a cero
NAPALM	Conseguir infinitasbombas nucleares (ALT-S)
NO TALENT	Serás invencible

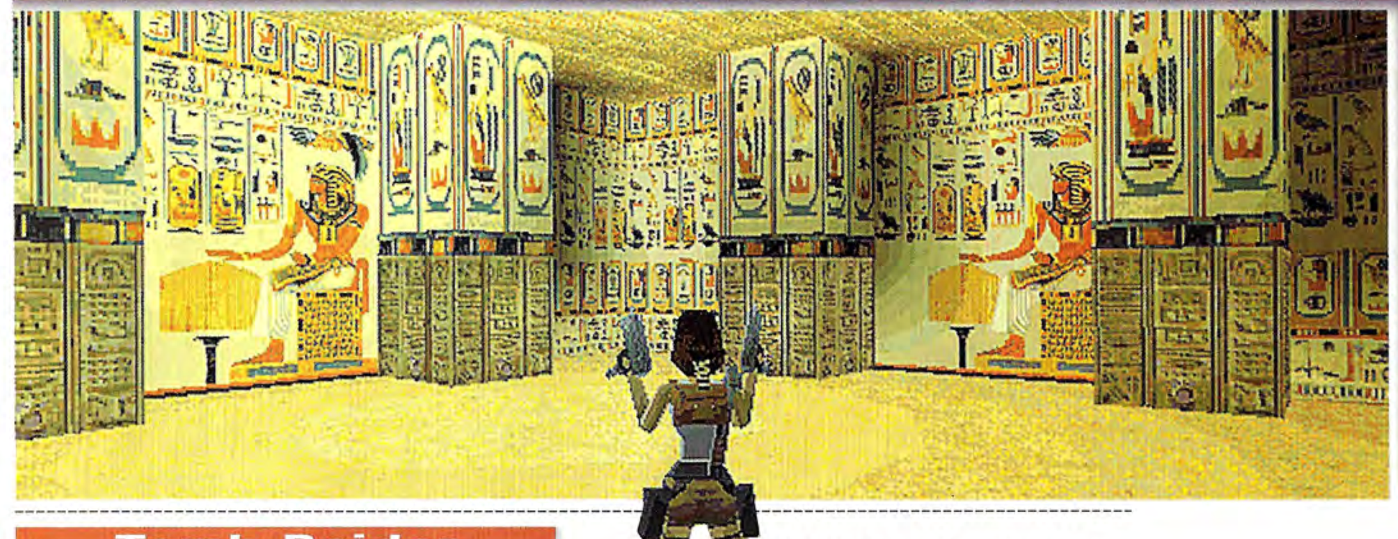


Syndicate Wars

Cuando se te pida el nombre de entrada (log-in), teclea POOSLICE, y oirás un sonido indicando que los trucos están activados. Ahora sólo tienes que pulsar durante la misión:

SHIFT-Q	Conseguir todas las armas
ALT-C	Ganar la misión





Tomb Raider

Para conseguir todas las armas y munición:

Da un paso hacia adelante

Da un paso atrás

Da tres vueltas completas en cualquier dirección sin soltar el cursor

Salta hacia atrás



Wages of War

Asegúrate de tener las mayúsculas activadas y pulsa ENTER. Para activar el modo de trucos, teclea BLOOD MONEY, lo que te permitirá introducir los códigos y además ver los movimientos del enemigo. Si vuelves a teclear BLOOD MONEY desactivarás el modo trucos dejando vigentes todos los trucos que hayas introducido, pero no podrás poner más hasta que vuelvas a activarlo.

ADJECTIVES	Modo dios: todos los mercenarios tienen todas las armas, municiones, equipo y objetos especiales. También pone al máximo todas las características de los mercenarios.
BILL	El mercenario seleccionado obtiene todas las armas, equipo y objetos especiales.
VERB	Un cargador de cada munición para el mercenario seleccionado
LIBERTY	Todas las armas y características al máximo para el mercenario seleccionado
ELBOW ROOM	999 puntos de acción para el mercenario seleccionado
DEADMAN	Mata al instante a todos los enemigos
STATS	Aumenta al máximo las características del mercenario seleccionado
MORTAL	Cambia las características del mercenario seleccionado a las de uno de nivel medio
NOUN	Aumenta al máximo la vida del mercenario seleccionado
FILL MAGAZINE	Dos de todo para Abdul
SMOKE	Da 25 granadas al mercenario seleccionado
TIMERS	Da al mercenario seleccionado 10 cargas y 10 temporizadores
911	Da al mercenario seleccionado 10 kits de primeros auxilios
HOUR	Añade una hora al tiempo de juego
MMIN	Añade 5 minutos al tiempo de la misión
SET MINE	Coloca una mina en la posición del mercenario seleccionado
BANG	Activa todos los vínculos de daño de todos los objetos
EXPLODE	Activa todos los vínculos de destrucción de todos los objetos
OH DARN	Lanza 100 cargas de mortero de forma aleatoria sobre el mapa
SEND IN THE CLOWNS	Cambia Wages of War por una payasada
OH BOYS	Cambiar las nubes a mercenarios



SALPICÓN DE TRUCOS



SimCopter



Para activar la ventana de introducción de trucos, pulsa CTRL+ALT+X durante el juego e introduce el truco. Asegúrate de respetar mayúsculas y minúsculas.

I'm the CEO of McDonell Douglas
Te permite seleccionar el helicóptero que quieras en el catálogo de helicópteros mediante las teclas 1-9. Pulsa todos los números para conseguir todos los helicópteros.

Warp me to career: XX
Sólo funciona durante el juego "campaña" o de "carrera". Salta a la ciudad 0-30 (sustituye las X por el número).

Gas goes down on trees
Rellenar el tanque de combustible.

Give me bucks or give me death: XXXXX
Te da más dinero, entre 0 y 50.000. Sin embargo, cuanto más pidas, más posibilidades hay de que el juego te mate, saliendo directamente sin opción a salvar. Sustituye las X por la cantidad que quieres.

Back to Baghdad



Para revivir a un piloto, sigue estos pasos:
Ve al Centro de Control - Selección de Piloto
Selecciona el Nombre del Piloto de la lista de Pilotos.
Haz una doble pulsación sobre el nombre del piloto como si lo estuvieras seleccionando.
Haz una doble pulsación sobre la placa brillante que hay en la imagen del piloto dentro de la cabina.
Pulsa OK. La pantalla parecerá congelarse. Espera unos segundos hasta que el led de tu disco duro se detenga.
Pulsa OK de nuevo y volverás al Centro de Control. El estado del piloto habrá cambiado de "deceased" a "pinin for the fjords".

Batman Forever

Ya falta poco para que Batman vuelva a las salas de cine. Mientras tanto, prueba este truco: cuando el juego diga "Game Activated", teclea la palabra LULLABY y pulsa F10 para los trucos.



XS

Si quieres sacarle aun más rendimiento a este trepidante juego, prueba a introducir como nombre (LOGIN) PENSION o MEDICAL, y de esta forma accederás directamente a los dos niveles secretos del juego.





AMOK

Desde el menú, entra en opciones y selecciona PASSWORD. Teclea los siguientes códigos:

CBYXYC	Nivel 2.1
XABXAB	Nivel 3.1
AZCBXC	Nivel 3.2
YYBBCY	Nivel 4.1
BAXCXX	Nivel 4.2
ZZZCYX	Activa la selección de nivel
ZAZACC	Muestra los créditos



Tracer

Mientras juegas, pulsa las siguientes combinaciones:



CTRL+SHIFT+V	para activar/desactivar el virus Tracer
CTRL+SHIFT+G	seguido por el número de un nivel para saltar a él

Cyber Gladiators

Estos códigos te darán acceso a ciertas secciones ocultas del juego, como el nivel disco en el que los luchadores realizan pasos de baile en lugar de golpes. También te resultará más fácil llegar a los niveles más difíciles, o activar algunos secretos como el modo en que el jugador puede desmembrar a su enemigo. Debes introducir estos códigos en la pantalla de selección de luchador, pulsando la secuencia a gran velocidad como si se tratara de un movimiento especial. Si lo haces correctamente, escucharás una explosión. Las teclas corresponden a las de control de jugador 1. Si juegas con joystick, consulta su correspondencia en el manual o la pantalla de configuración de controles.

Continuaciones Ilimitadas
W-S-W-S-W-S-A-D-A
Modo Disco
WD-J+L
Desmembrar
W+A-W-S-S+D
Luchar como Shrapp
Marca a Psyclopps y J-I-L-I
Luchar como Carnigore
Marca a Carnigore y L-I-J





Master of Orion II



Mantén pulsada la tecla ALT mientras tecleas el código en la pantalla de galaxia:

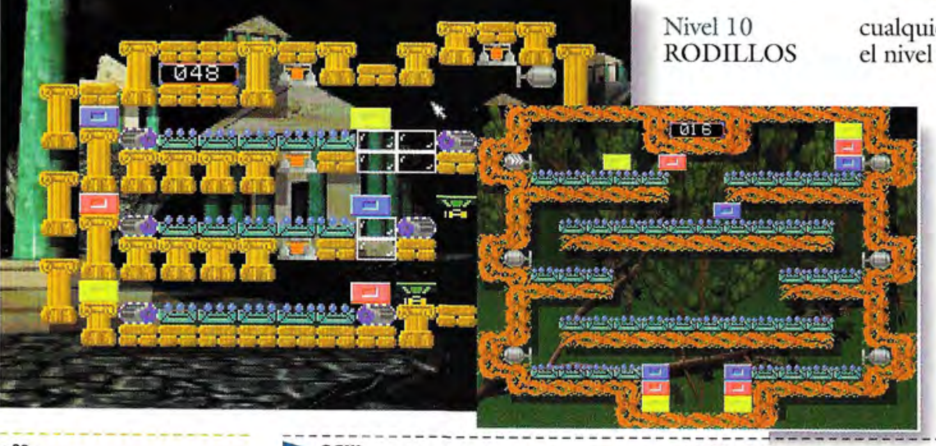
canbonly1
Vuelve a todos los imperios con IA contra ti.
einstein
Obtendrás todas las tecnologías
iseeall
Te concede omnisciencia
menlo
Completa el proyecto de investigación en curso
moola — Te da 1000 creditos

Este último código, debe ser utilizado en la pantalla de la colonia:

crunch — Completa las tareas de construcción en curso

Bricks de Luxe

Para el juego de este mes, te ofrecemos los códigos correspondientes al primero de cada decena de niveles. Así, si te quedas atascado al principio, podrás avanzar un poco más con ellos.



Nivel 10	RODILLOS
Nivel 20	LA HACHE
Nivel 30	SLALOM GIGANTE
Nivel 40	EL PRIMER ESCOLLO
Nivel 50	VINI VIDI VINCI
Nivel 60	RAPIDO AHI ABAJO
Nivel 70	HACIENDO LA OLA
Nivel 80	QUIEN SABE DONDE
Nivel 90	DIANA EN EL CENTRO

Twinfire

Con este truco podrás comenzar el juego en el nivel que quieras. Al arrancar el juego, hazlo con la siguiente línea:

twinfire stratos X

Sustituye la X por el número del nivel que quieras (1-6), y cuando aparezca el menú principal, carga





cualquier partida. De esta forma podrás empezar en el nivel deseado.



CONECTATE

A LA INFORMATICA QUE TU NECESITAS



Ya en tu quiosco

Si quieres conectarte con el resto del mundo, este mes FamilyPC te descubre la forma más barata de hacerlo, los mejores trucos para navegar por las autopistas de la información; descubrirás también el mejor consejero médico en tu PC, conseguirás organizar tu contabilidad doméstica, y mucho más...

INCLUYE LA GUIA DE COMPRAS MAS COMPLETA DEL MERCADO

FamilyPC

La revista de informática para la gente de hoy

IMAGEN LIMITE

LARRY 7

SIERRA



CONCURSO

Computer Gaming World, Sierra y Coktel te proponen un nuevo reto. Es de suponer que ya conoces la última comedia de Sierra, por lo que no te hablaremos de todas las maravillas que puedes encontrar en este juego, ni tampoco haremos mención de las "deliciosas nenas" (palabras textuales de Larry) que acompañan a este ligón empedernido en su crucero oceánico. Sí debemos comentarte sin falta que la edición en castellano de este juego ya está en el mercado al formidable precio de 4.975 pesetas, así que si no lo tienes, es porque no quieres.

Para participar en el sorteo de las 10 camisetas y 10 juegos de Larry que te regalamos, sólo tienes que contestar correctamente a estas sencillas preguntas. Entre todos los acertantes, se sortearán los 10 lotes de premios.

1.- ¿Cómo se llama la atractiva joven que acompaña a Larry desde la sexta entrega a esta última?

2.- ¿Ha estado casado Larry alguna vez?

3.- ¿Cómo se llama el autor de la saga de Larry?

Premios: 10 lotes compuestos por

1 JUEGO LARRY 7 Y UNA CAMISETA

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Larry")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 10, que conseguirá uno de los lotes compuestos por el juego Larry 7 y una fantástica camiseta. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Junio de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Junio de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Junio de 1997, publicándose el resultado en el número 20, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Contenido del CD

TOP SECRETS INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



REQUISITOS MÍNIMOS: 486/33 MHZ, WINDOWS, RATÓN, SVGA 256 COLORES

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible en forma de cara sonriente. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal, excepto en las correspondientes a la solución de Time Passenger, donde el botón "Volver" te llevará al menú de Time Passenger, desde donde podrás volver al principal pulsando el botón "Menú".

En algunas pantallas, como las de Time Passenger o en uno de los episodios de Dragon Lore 2, encontrarás un botón marcado como "Mapa". Si lo pulsas verás el mapa correspondiente, y con el botón "Volver" regresarás al punto donde estabas antes de acceder a él.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

DEMO DE KICK OFF'97

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

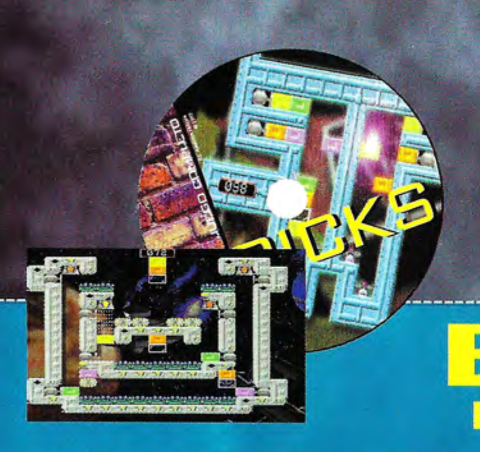
REQUISITOS MÍNIMOS: 486/ ... ÓN 100% COMPATIBLE MICROSOFT, TARJETA DE SONIDO.

Esta demo NO FUNCIONA B ... res.

Dentro del CD-ROM, encontr ... archivo que debes ejecutar para instalar el programa: INSTALL. S ... n. Es necesario que el CD-ROM esté dentro de la unidad siempre qu ...

Las opciones de los menús r ... cuanto a los controles, se pueden configurar desde Opciones. Hay ... nales para diferentes tipos de disparo. Realizando diferentes c ... es maniobras.

Durante el juego, puedes pu ... desde donde además de alterar varias opciones, podrás volver a ...



BRICKS DELUXE

En esta ocasión te regalamos un entretenido juego que podríamos considerar de estrategia si agrupamos dentro de este género títulos como Tetris o The Incredible Machine. El objetivo del juego es juntar los ladrillos del mismo color para que desaparezcan de la pantalla, y hacerlo en un tiempo inferior al que se te da para cada nivel.

Para ello tendrás que utilizar los diferentes artefactos que hay en cada nivel, como imanes, plataformas móviles, cintas transportadoras, o martillos neumáticos. A lo largo de los 100 niveles de juego encontrarás éstos y muchos otros inventos que te ayudarán a conseguir tu objetivo.

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM, VGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Ratón, Teclado.

INSTALACIÓN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea INSTALAR desde el directorio BRICKS. Sigue las instrucciones de pantalla. El juego está preparado para funcionar con una tarjeta de sonido Sound Blaster o 100% compatibles, por lo que es necesario que la variable de entorno SETBLASTER esté definida en el AUTOEXEC.BAT.

INSTALACIÓN WINDOWS 95

Este juego es para MS-DOS, así que selecciona el botón de INICIO, la opción APAGAR EL SISTEMA, y REINICIAR EL EQUIPO EN MODO MS-DOS. Para instalar el juego, sigue los pasos del punto anterior.

PARA JUGAR

Desde DOS, cambia al directorio BRICKS de tu disco duro y teclea BRICKS.

Para seleccionar las diferentes opciones del menú, utiliza los cursores y el ESPACIO, aunque es mucho más recomendable el uso del ratón. Si quieres salir del juego, pulsa la CALAVERA en el menú principal. Con la tecla ESCAPE volverás al menú anterior.

CONTROLES

Dentro del directorio del juego (tanto en el CD como en tu disco duro), un archivo de texto para MS-DOS llamado MANUAL.DOC. Puedes editarlo con el comando EDIT y leerlo.

MENU PRINCIPAL

GO: Jugar
? (AYUDA): Descripción de los objetivos y detalles del juego.
CANDADO (CÓDIGO): Se te pide la clave del nivel al que quieres ir. Obtienes una clave al empezar un nivel nuevo.
CALAVERA (SALIR): Vuelve a MS-DOS.

JUEGO

Usa el ratón para activar los artefactos y moverlos si se puede. Por ejemplo, pulsa sobre una plataforma móvil para activarla, y selecciona su destino con otra pulsación.
ESCAPE: Empezar el nivel de nuevo.
P: Pausa
F10: Volver al menú
ALT+Q: Salir al DOS.
Selecciona la opción de AYUDA en el menú principal para obtener una información detallada acerca del funcionamiento de los numerosos artefactos.

PISTAS

Este juego es de habilidad e ingenio, y no existen métodos únicos y 100% efectivos para según que niveles. La mejor forma de pasar un nivel es mediante ensayo y error.

NO proporcionamos pistas por teléfono, ya que la línea que os ofrecemos es únicamente para soporte técnico.

SERVICIO TECNICO

Bricks DeLuxe es un juego que en un principio debe funcionar sin problemas en cualquier sistema operativo MS-DOS 6.0 o posterior. Bajo Windows 95 reinicia el equipo en modo MS-DOS y arranca el juego.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BATy CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.





Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 6 JUEGOS "CLOSE COMBAT"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



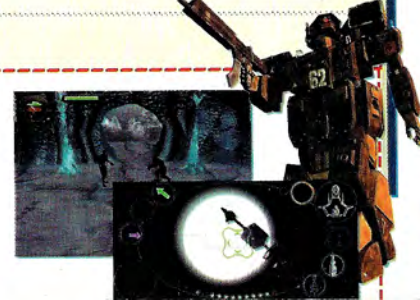


Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )





Lista de ganadores

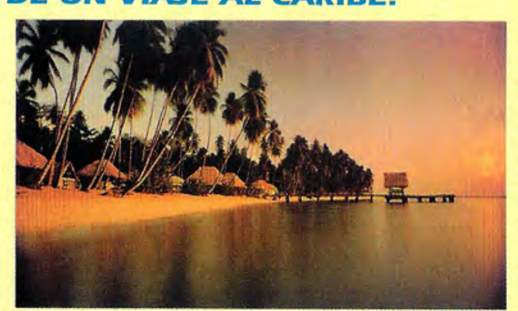


LOS GANADORES DEL SORTEO FINAL DEL CONCURSO TIME PASSENGER SON:

JUAN CARLOS TORRECILLA MERCHAN .... MADRID
QUE RECIBIRA EL PREMIO DE 250.000 PTAS.

JOSE SALIDO PERALEJO .... ALCOBENDAS (MADRID)
QUE RECIBIRA EL PREMIO DE UN VIAJE AL CARIBE.





LOS GANADORES DE LOS 6 JUEGOS CLOSE COMBAT CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº15 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JOSE EMILIO MANCLUS ALMIÑANA .... VALENCIA
JUAN PEDRO RUIZ RABADAN .... OLIVARES (SEVILLA)
JOSE RUBEN DIEZ RODRIGUEZ .... AVILA
SERGIO ALVAREZ ALVAREZ .... ALMAZCARA (LEON)
ELENA GARCIA IGLESIAS .... PONTEVEDRA
FEDERICO ANTONIO BOGAS SCHAY .... MADRID

EL GANADOR DEL ORDENADOR PENTIUM CORRESPONDIENTE AL CONCURSO TOONSTRUCK PUBLICADO EN EL Nº 15 DE CGW ES:

JOSE ANTONIO ALAMEDA HOYOS .... MADRID

Y LOS GANADORES DE LOS 5LOTES DE PREMIOS CORRESPONDIENTES AL MISMO CONCURSO SON LOS SIGUIENTES:

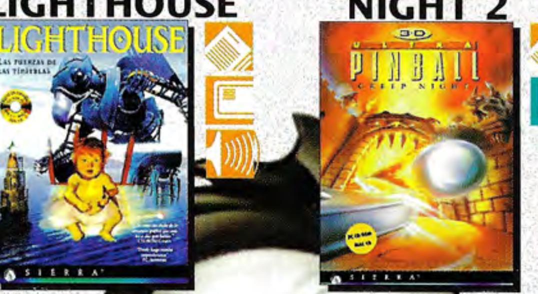
ANTONIO BENITO MARTIN .... SALAMANCA
FERNANDO GOMEZ AVILES .... LA CORUÑA
JOSE MIGUEL ENRIQUE SAN JOSE .... VALLADOLID
LUIS ISNARD LUNA .... ROTA (CADIZ)
CARLOS FELIX NAVARRO .... MALAGA

Nuevas aventuras al mejor precio en tu 

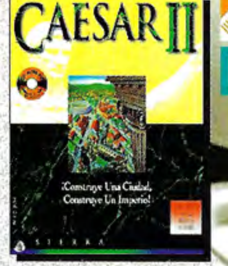


LIGHTHOUSE

PINBALL CREEP NIGHT 2



CAESAR II



COMMAND: AOD

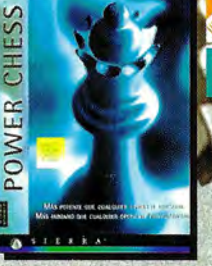


NASCAR II

URBAN RUNNER



POWER CHESS



4.975 c/u

+

Camiseta de regalo



precios i.v.a. incluido

"¡ Un 10 en cualquier escala decimal mundial! Buscadlo en la zona "caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus "habilidades".

4.975

+



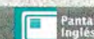
Camiseta Larry de regalo

Cómpralo en tu CENTRO MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19
BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆59 92 88
MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038 ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆642 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00
MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83
VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimentos, 549 L.237 ✆371 13 16

Para envios a domicilio llama al teléfono

Gastos de envío 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes

 Manual Español   Pantalla Español   Voces Español  Manual Inglés   Pantalla Inglés  Voces Inglés





Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	The Dig	ERBE
3	Toonstruck	Virgin
4	Simon the Sorcerer 2	ERBE
5	Congo	CIC

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Command & Conquer	Virgin
3	Z	Virgin
4	Civilization II	Proein
5	Caesar II	Coktel

TOP 5 ACCION

1	Duke Nukem 3D	Friendware
2	Quake	N.S.C.
3	Tomb Raider	Proein
4	Doom II	Erbe
5	Worms	Arcadia

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Fútbol 4.0	Dinamic
4	PC Basket 4.0	Dinamic
5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Top Gun	Proein
4	Silent Hunter	Proein
5	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
2	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
3	Command & Conquer	Virgin	EST.
4	Z	Virgin	EST.
5	Quake	New Soft. Center	ACC.
6	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
7	Tomb Raider	Proein	ACC.
8	Civilization II	Proein	EST.
9	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
10	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
11	The Dig	ERBE	AV/R.
12	Doom II	ERBE	ACC.
13	Grand Prix 2	Proein	SIM.
14	Toonstruck	Virgin	AV/R.
15	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
16	Congo	CIC	AV/R.
17	Caesar II	Coktel	EST.
18	Worms	Arcadia	ACC.
19	D	Arcadia	AV/R.
20	Broken Sword	Virgin	AV/R.
21	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
22	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
23	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
24	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
25	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
26	EF-2000	Arcadia	SIM.
27	Ripper	Proein	AV/R.
28	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
29	The Neverhood	ERBE	AV/R.
30	Megarace 2	Proein	ACC.
31	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
32	Touché	Proein	AV/R.
33	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
34	Top Gun	Proein	SIM.
35	Heroes of Might & Magic 2	Proein	EST.
36	Silent Hunter	Proein	SIM.
37	Bug!	Sega	ACC.
38	Lighthouse	Coktel	AV/R.
39	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
40	Full Throttle	ERBE	AV/R.
41	Realms of the haunting	Arcadia	AV/R.
42	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
43	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
44	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.
45	Myst	Electronic Arts	AV/R.
46	Dark Forces	ERBE	ACC.
47	Sonic CD	SEGA	ACC.
48	Hexen	New Soft. Center	ACC.
49	Virtua Fighter	Sega	ACC.
50	Rebel Assault II	ERBE	ACC.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia